
TOM CLANCY'S: SPLINTER CELL
CLUB PLAYSTATION
ULTIMA PARTE DE LA ESTRATEGIA
club play
Año 2 #15
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
THE Simpsons
HIT & RUN™
Trucazos + Informe Especial
KWIK E MART
Las primeras imágenes de la
PSP
Yu-Gi-Oh!
Forbidden Memories
Siguen las passwords
VALKYRIE PROFILE
Estrategia completa
CLOCK TOWER II/TONY HAWK'S UNDERGROUND/ MEDAL OF HONOR: RISING SUN
MBL 2004/NBA LIVE 2003/BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE/COMMANDOS 2

Dragones, hechiceros, caballeros, guerreros, criaturas inimaginables... ¿monstruos contra los que tenés que pelear? No. Cartas. Sí, todas las cartas del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories con todas sus correspondientes passwords.





Passwords para todas las cartas

3º PARTE

Uff... puff... ya casi estamos... Y es que darte las passwords para las 842 cartas diferentes que trae el Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories no es moco de pavo, che. Tres números nos llevó... además de treinta y ocho litros de café, cientoveinticuatro curitas pa' los dedos (por darle y darle al teclado, ¿vio?) y tres teclados nuevos (por darle y darle con los dedos, ¿vio?)...

CARTA	PASSWORD
Megazowler	75390004
Megirus Light	23032273
Meotoko	53832650
Metal Dragon	09293977
Metal Fish	55998462
Metal Guardian	68339286
Metalmorph	68540058
Metalzoa	50705071
Meteor Black Dragon	90660762
Meteor Dragon	64271667
Midnight Fiend	83678433
Mikazukinoyaiba	38277918
Millenium Golem	47986555
Millennium Shield	32012841
Milus Radiant	07489323
Minar	32539892
Minomushi Warrior	46864967
Mirror Force	44095762
Misairuzame	33178416
Mon Larvas	07225792
Monster Eye	84133008
Monster Frozen	60682203
Monster Reborn	83764718
Monster Tamer	97612389
Monster-egg	36121917
Monstrous Bird	35712107
Monsturtle	15820147
Moon Envoy	45909477
Mooyan Curry	58074572
Morinphen	55784832
Morphing Jar	33508719
Mountain	50913601
Mountain Warrior	04931562
Muka Muka	46657337
Multiply	40703222
Muse-A	69992868
Mushroom Man	14181608
Mushroom Man #2	93900406
Musician King	56907389
M-warrior #1	56342351
M-Warrior #2	92731455
Mysterious Puppete	54098121
Mystery Hand	62793020
Mystic Clown	47060154
Mystic Horseman	68516705
Mystic Lamp	98049915
Mystical Capture Chain	63515678
Mystical Elf	15025844
Mystical Moon	36607978
Mystical Sand	32751480
Mystical Sheep #1	30451366
Mystical Sheep #2	83464209
Namuriko	90963488
Neck Hunter	70084224
Needle Ball	94230224
Needle Worm	81843628
Nekogal #1	01761063
Nekogal #2	43352213
Neo The Magic	
Swordsman	50930991
Night Lizard	78402798
Nightmare Scorpion	88643173
Niwatori	07805359
Nobleman Of Extermination	17449108
Novox's Prayer	43694075
Obese Marmot of Ne	56713552
Octoberser	74637266
Ocubeam	86088138
Ogre of the Black Shadow	45121025
Old Lizard Warrior	43230671
One Who Hunts Soul	03606209
One-eyed Shield Dragon	33064647
Ooashi	13906696
Ooguchi	58861941
Ookazi	19523799
Orion the Battle King	02971090
Oscillo Hero	82065276
Oscillo Hero #2	27324313
Overdrive	02311603
Pale Beast	21263083
Panther Warrior	42035044
Parasite Paracide	27911549
Parrot Dragon	62762898
Patrol Robo	76775123
Peacock	20624263
Pendulum Machine	24433920
Penguin Knight	36039163
Penguin Soldier	93920745
Perfectly Ultimate	48579379
Performance of Swords	04849037
Petit Angel	38142739
Petit Dragon	75356564
Petit Moth	58192742
Phantom Dewan	77603950
Phantom Ghost	61201220
Phantom Thief	24348204
Pinch Hopper	26185991
Pot of Greed	55144522
Pot the Trick	55567161
Power of Kaishin	77027445
Pragtical	33691040
Prevent Rat	00549481
Princess of Tsurug	51371017
Prisman	80234301
Protector of the Throne	10071456
Psychic Kappa	07892180
Psycho-Puppet	63459075
Pumpking the King	29155212
Punished Eagle	74703140
Puppet Ritual	05783166
Queen Bird	73081602
Queen of Autumn Leaves	04179849
Queen's Double	05901497
Rabid Horseman	94905343
Raigeki	12580477
Rainbow Flower	21347810
Rainbow Marine Mermaid	29402771
Raise Body Heat	51267887
Rare Fish	80516007
Ray & Temperature	85309439
Reaper of the Card	33066139
Red Archer Girl	65570596
Red Eyes Black Dragon	74677422
Red Eyes Black Metal Dragon	64335804
Red Medicine	38199696
Reflect Bounder	02851070
Reinforcements	17814387
Relinquished	64631466
Remove Trap	51482758
Restructor Revolution	99518961
Resurrection of Chimera	39399168
Reverse Trap	77622396
Revival of Sennen	16206366
Revival of Skeleton	31066283
Revived Serpent Night	39411600
Rhaimundos of the	62403074
Right Arm of Forbidden	70903634
Right Leg of Forbidden	08124921
Roaring Ocean Snake	19066538
Rock Ogre Grotto #1	68846917
Rock Ogre Grotto #2	62193699
Rock Spirit	82818645
Rogue Doll	91939608
Root Water	39004808
Rose Spectre of Dune	32485271
Royal Guard	39239728
Ruby King Dragon	94568601
Rude Kaiser	26378150
Ryu-kishin	15303296
Ryu-kishin Powered	24611934
Ryu-ran	02964201
Saber Slasher	73911410
Saggi the Dark Clown	66602787
Salamandra	32268901
Sandstone	73051941
Sanga of the Thunder	25955164
Sangan	26202165
Satellite Cannon n Control	50400231
Sea Guardian	85448931
Sea Kamen	71746462
Sea King Dragon	23659124
Sea King of Fury.	18710707
Sectarian of Secre	15507080
Seiyaryu	06740720
Sengenjin	76232340
Serpent Marauder	82742611
Serpent Night Dragon	66516792
Shadow Ghoul	30778711
Shadow Specter	40575313
Shadow Spell	29267084
Shift	59560625
Shining Friendship	82085619
Shovel Crusher	71950093
Silver Bow & Arrow	01557499
Silver Fang	90357090
Simochi Allergy	40633297
Sinister Serpent	08131171
Sinister Shadow	63125616
Skelengel	60694662
Skelgon	32355828
Skull Guardian	03627449
Skull Night	02504891
Skull Red Bird	10202894
Skull Servant	32274490
Skull Stalker	54844990
Skullbird	08327462
Skull-mark LadyBug	64306248
Sky Dragon	95288024
Sleeping Lion	40200834
Slot Machine	03797883
Snakeyashi	29802344
Sogen	86318356
Solemn Wishes	35346968
Solitude	84794011
Sonic Maid	38942059
Sorcerer Of The Doomed	49218300
Soul Exchange	68005187
Soul Hunter	72869010
Soul of the Pure	47852924
Space Megatron	39181897
Sparks	76103675
Spellbinding Circle	18807108
Spider Crab	34536276
Spike Seadra	85326399
Spikebot	87511987
Spiked Snail	98075147
Spirit of the Book	14037717
Spirit of the Harp	80770678
Spirit of the Mountain	34690519
Spirit of the Wind	54615781
Stain Storm	21323861
Star Boy	08201910
Steel Fan Fighter	13616074
Steel Ogre Grotto #1	29172562
Steel Ogre Grotto #2	29172562
Steel Ogre Grotto #2	90908427
Steel Scorpion	13599884
Steel Shell	02370081
Stone Armadiller	63432835
Stone Dragon	68171737
Stone Ghost	72269672
Stone Ogre Grotto	15023985
Stone Statue of the Ancients	31812496
Stop Defense	63102017
Stuffed Animal	71068263
Succubus Knight	55291359
Suijin	98434877
Summoned Skull	70781052
Super War-lion	33951077
Supporter in the South	41422426
Swamp Battleguard	40453765
Sword Arm of Dragon	13069066
Sword Hunter	51345461
Sword of Dark Destruction	37120512
Sword Of Deep-Seated	98495314
Swords of Revealing Light	72302403



CHEST 47 ORDER 40
001 New! Blue-eyes White 3000 2500
002 New! Mystical Elf 800 2000
003 New! Hitotsu-me Giant 1200 1000
004 New! Baby Dragon 1200 700
005 New! Ryu-kishin 1000 500
006 New! Feral Imp 1300 1400
007 New! Winged Dragon #1 1400 1200
008 New! Mushroom Man 800 600

Nota: es necesario aclarar que estos códigos son para la versión norteamericana del juego, no para la versión japonesa, ni tampoco para la traducida al inglés.

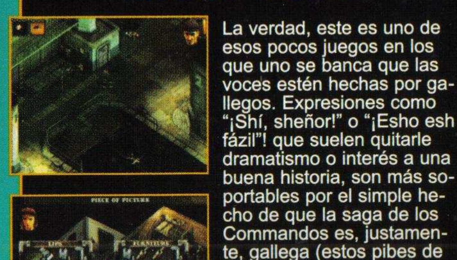
Puede ser que muchos códigos no funcionen. Para averiguar si tenés la versión necesaria, fiajte que en la pantalla de inicio NO diga Sony Entertaintment Japan.

Forest
Magic
Changes the field in favor of Beast-Warrior, Insect, Plant, and Beast monsters!





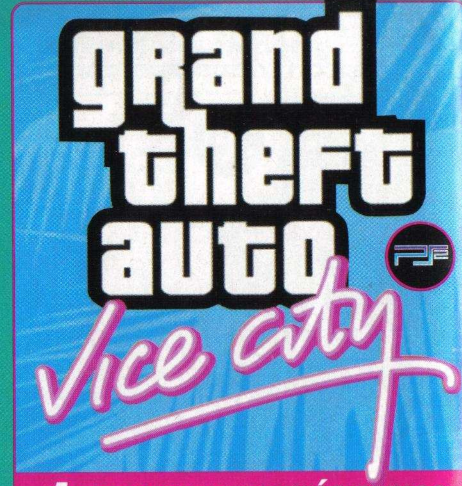
MISION OCULTA



La verdad, este es uno de esos pocos juegos en los que uno se banca que las voces estén hechas por gallegos. Expresiones como "¡Shí, sheñor!" o "¡Esho esh fázil"! que suelen quitarle dramatismo o interés a una buena historia, son más soportables por el simple hecho de que la saga de los Commandos es, justamente, gallega (estos pibes de Pyro Studios son unos verdaderos capos). Ah, ¿querías un truco? Acá va...

Misión Bonus: A medida que vayas jugando, asegurate de recolectar todos los libros de color marrón que encuentres durante las misiones para completar la fotografía y, al final, habilitar una misión bonus oculta.





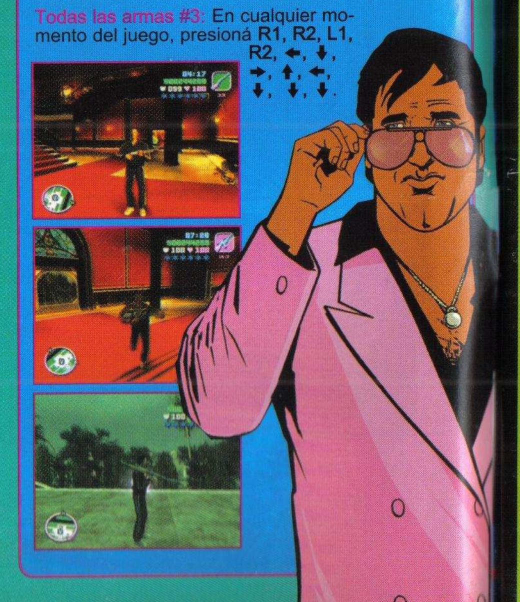
Armas, armas y más armas

En un juego como el GTA: Vice City, donde todo es descontrol, quilombo, explosiones, tiro, lío y cocha golda (virtualmente hablando, por supuesto), no hay mejor ayuda que tener acceso a toneladas de preciosas, relucientes, seductoras y destructivas armas. Como éstas...

Todas las armas #1: En cualquier momento del juego, presioná **R1, R2, L1, R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

Todas las armas #2: En cualquier momento del juego, presioná **R1, R2, L1, R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.

Todas las armas #3: En cualquier momento del juego, presioná **R1, R2, L1, R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.





Un pibe que se mete en donde no lo llaman

Si reventar a cuetazo limpio a medio mundo y pretender salir ileso suele ser algo un tanto complicado de conseguir en un videojuego, entonces eliminar a todo un regimiento de guardias sin siquiera ser detectado se convierte una misión suicida. Y ésta es la esencia pura del Splinter Cell: liquidar a los malos sin que siquiera sepan qué camión los atropelló...

Por Adrián Carrión

CONTROLES



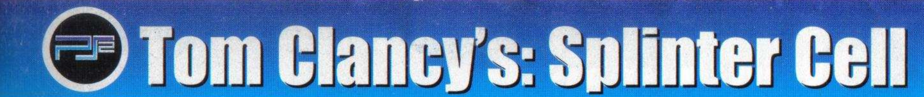
Nivel 6 Kalinatek

Misión: Recuperar la llave encriptada.
Objetivos: Infiltrarse en las instalaciones de Kalinatek. Acceder al sistema de emergencia de incendios para abrir las puertas que rodean a Iván. Hallar a Iván antes de que la mafia rusa lo elimine.

No es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Picks (ganzúa), Cable Optico, SC-20K, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round, Granadas Fragmentarias y Medi Kit.
Códigos para las puertas: Detector de Metales: 97531 / Departamento de Archivos: 33575 / Auditorio: 1250.

Primero, unos consejitos: en este nivel no tenés que preocuparte por las alarmas y, consecuentemente, no necesitás esconder los cuerpos de los enemigos. Cuando uses la mira telescópica del SC-20K, mantené presionado **L1** para que Sam aguante la respiración y obtengas un blanco perfecto. Igual, recordá que Sam no puede aguantar la respiración por siempre.
Cuando te topes con una mina de pared, acercate a ella sigilosamente: están preparadas para estallar cuando detectan movimiento (si el sonido que emiten se acelera, quiere decir que están a punto de explotar). Una vez que estés cerca de la mina, vas a ver una nueva opción que te permite desactivarla. Siempre hacé esto cuando la luz está verde: si lo hacés cuando la luz está roja, la mina es-



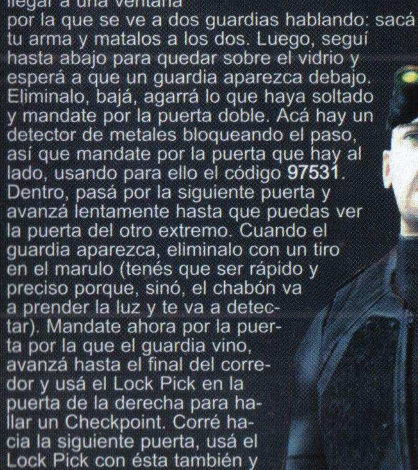
tallará. Una vez desactivada la mina, la podés llevar con vos y usarla cuando creas necesario.
Por último, hay varios incendios en este nivel. Si te llegás a prender fuego, rodá por el suelo para apagarlo.

6.A - Infiltrarse en Kalinatek

Luego de la escena con Wikes y de haber escuchado a Lambert, avanzá rápido y escondete detrás de la camioneta. Dos guardias van a aparecer: hacé ruido desde detrás de la camioneta (podés realizar un disparo) para que uno de ellos vaya a investigar. Eliminalo usando la mira del SC-20K. Luego, ubicá al segundo guardia y liquidalo también. Ahora, corré hacia la puerta, subí las escaleras y, cuando llegues arriba, la electricidad se va a cortar. Abrí la puerta, avanzá, doblá a la izquierda para entrar en un pequeño cuarto y agachate. Equipá los NVG (Night Vision Goggles) y el SC-20K y eli-miná a los guardias que se ven a lo lejos. Revisá sus cuerpos y entrá por la puerta que hay cerca de un "L6" pintado en la pared. Subite a las cajas, dirigite hacia la ventana y saltá sobre la caja que está colgando. Ahora, saltá hacia el brazo de la grúa para colgarte y balancearte hasta llegar a un Checkpoint.

6.B - La llave encriptada

Luego de deslizarte hacia abajo hasta llegar a una caja, buscá una pequeña área con una luz y más cajas. Desde la caja en la que estás, saltá para llegar al borde y equipate los Thermal Googles (foto 1) para encontrar una chimenea y descender por ella (usando, como antes, la opción Rappel). Vas a llegar a una ventana por la que se ve a dos guardias hablando: sacá tu arma y matalos a los dos. Luego, seguí hasta abajo para quedar sobre el vidrio y esperá a que un guardia aparezca debajo. Eliminalo, bajá, agarrá lo que haya soltado y mandate por la puerta doble. Acá hay un detector de metales bloqueando el paso, así que mandate por la puerta que hay al lado, usando para ello el código **97531**. Dentro, pasá por la siguiente puerta y avanzá lentamente hasta que puedas ver la puerta del otro extremo. Cuando el guardia aparezca, eliminalo con un tiro en el marulo (tenés que ser rápido y preciso porque, sinó, el chabón va a prender la luz y te va a detectar). Mandate ahora por la puerta por la que el guardia vino, avanzá hasta el final del corredor y usá el Lock Pick en la puerta de la derecha para hallar un Checkpoint. Corré hacia la siguiente puerta, usá el Lock Pick con ésta también y equipate los NVG para agarrar una Disposable Pick y un Sticky Shocker, y luego pasar por la siguiente puerta. Quedate parado bajo el marco de la puerta y mirá en dirección a la pared de madera (la que está a medio construir) para hallar una mina. Esperá a que el guardia esté cerca de ella y hacela volar con el SC-20K a distancia. Un nuevo guardia va a venir a investigar: eliminalo también. Revisá los cuerpos, doblá la esquina y tené cuidado porque hay otra mina más. Podés optar por dispararle para que vuele o intentar desactivarla como ya explicamos. Con el camino libre, metete en el cuarto que estaba detrás de la mina, agarrá el Medi Kit, salí y equipá los NVG para ubicar el ascensor. Agachate para entrar en él y salvá.



6.C - La bomba

Agachate para poder salir del ascensor y Lambert te va a decir que hay un grupo de técnicos atrapados por una serie de minas y que uno de ellos puede tener la llave encriptada. Avanzá lentamente, matá al guardia que patrulla por ahí (hacelo con un solo disparo para no atraer a otros) y agarrá la Sticky Camera. Si escuchás disparos, no te preocupes: es uno de los guardias disparándole a unas computadoras. Dirigite hacia las máquinas expendedoras para ver una ventana. Usá la mira telescópica y eliminá al guardia que hay ahí dentro. Avanzá hasta llegar a una ventana en el suelo, esperá ahí y usá el zoom para ver a dos guardias colocando una mina en una columna (foto 2) . Usando el SC-20K, disparale a la mina para que elimine a uno de los guardias y luego pegale un tiro al otro. Metete en el cuarto y avanzá por el corredor lateral, pasando por la puerta que se abre para llegar al recinto en donde se hallan los técnicos. Son dos y están en un rincón, cercados por dos minas de pared. Muy sigilosamente y con sumo cuidado, acercate a las minas y desactivalas a ambas. Miientras lo hacés, uno de los técnicos te va a contar que hay una bomba cerca de una tubería de gas, capaz de volar el piso completo. Ahora, mandate hacia el corredor oscuro en dirección al lugar en el que todavía no estuviste para encontrar un Checkpoint. Entrá en el siguiente recinto y Lambert te va a decir que el técnico tenía razón: hay una bomba y la cuenta regresiva de 2 minutos con 30 segundos acaba de comenzar.
Corré hacia el panel de la puerta, luego de regreso a la habitación y el técnico te va a dar el código para la puerta:



33575. Abrí la puerta, y metete en el cuarto de la derecha para evitar el incendio. Agarrá el Medi Kit que hay junto al cuerpo del técnico, desactivá la mina que hay junto a la puerta, mandate hacia la siguiente sala y pasá por la puerta que hay al fondo de la habitación. Hay una mina junto al marco de la puerta pero, si sos rápido, podés correr y alejarte antes de que la explosión te alcance.
Ahora, corré hacia donde está el fuego y metete por la puerta que está sobre el lado derecho del corredor. Avanzá por el pasillo y doblá a la izquierda para meterte en la sala marcada con el cartel "The Archives". Pasá por la puerta, avanzá hasta el fondo del corredor y metete por la puerta de la izquierda (usá el Lock Pick o la Dsiposable Pick para abrirla). Subite a los gabinetes que hay en el centro para pasar del otro lado del fuego y ver la bomba: seleccioná la opción "Defuse" y desactivala. Salí de la sala por donde viniste, doblá a la izquierda, pasando por la puerta corrediza y vas a llegar a un Checkpoint. Avanzá hasta el siguiente cuarto y quedate frente a la puerta, de modo que puedas ver dentro (foto 3) de la habitación al tiempo que te mantenés entre las sombras. Cuando el guardia aparezca, eliminalo desde lejos. Si otro guardia llega para ver qué pasa, liquidalo también. Si no lo hace, entrá, apagá las luces y entonces sí el guardia va a venir. Volvé a meterte entre las sombras y matalo desde lejos. Agarrá lo que ambos guardias hayan soltado (uno de ellos suelta balas para el SC-20K), mandate hacia el siguiente cuarto y bajá la escalera para llegar a un escenario. Mandate hacia la izquierda del mismo, bajá por las escaleras y, luego de la escena animada, subí un poco por las escaleras. Asegurate de que el SC-20K esté en Rapid Fire (con **L3**) y esperá que dos de los guardias vengan a buscarte para ametrallarlos. Luego, bajá, buscá a los guardias que falten y eliminalos a medida que los vas ubicando. Con todos los guardias muertos, rodeá las máquinas que hay ahí para encontrar una mesa sobre la que vas a ver municiones para el SC-20K, balas de 5.72mm, un Ring Airfoil Round y algunas granadas fragmentarias. Dirigite ahora hacia la pared opuesta a la mesa, accioná el switch y vas a llegar a un Checkpoint.
Ahora, volvé al auditorio, subí las escaleras, matá al guardia que hay en la siguiente habitación y agarrá lo que deje caer: entre esas cosas está el código para la puerta (**1250**). Ingresalo en la puerta que hay en ese mismo recinto, entrá y salvá.



6.D - Iván

Corré hacia las escaleras y esperá en la sombra. Mirá hacia la puerta que hay por encima de vos y, cuando un guardia salga por ella, eliminalo (si no sale, subí y hacé algún ruido para atraerlo). Una vez frente a la puerta, usá el cable óptico para ver que hay otro guardia más dentro de la sala y abrí un poco la puerta: el guardia te va a ver y va a llamar a otro. Salí y esperalos apuntando hacia la puerta para liquidarlos cuando aparezcan. Metete ahora en el siguiente cuarto, avanzá hasta el final del corredor (en la habitación de la derecha hay una Disposable Pick), doblá y metete en la sala médica para agarrar un Medi Kit. Hablá con el técnico para que te diga cómo llegar hasta Iván antes de que muera y salí. Tené cuidado ahora porque hay dos guardias patrullando la zona, así que ubicalos y eliminalos antes de continuar. Luego, corré por el pasillo hasta una pared de vidrio, usá la computadora roja, avanzá rápido por el siguiente corredor, abrí la puerta y subí las escaleras para hallar un nuevo Checkpoint. Subí, abrí la puerta con cuidado y pegate a la pared. Realizá un disparo para atraer a los dos guardias y despachalos (podés usar una mina de pared, si la tenés, para un resultado bastante más divertido). Luego, mandate por la siguiente puerta y vas a ver un guardia entrando a los baños. Avanzá, entrá también en los baños y metete en el conducto de ventilación. Dirigite hacia la izquierda y mirá por una de las aberturas para ver al guardia y a Iván. Rápidamente, matá al guardia (foto 4) y bajá para hablar con Iván, quien te va a dar la llave encriptada. Salí de los baños, mandate por el corredor hasta el siguiente cuarto y metete en el ascensor para subir y salvar.



6.E - Extracción

En la habitación que sigue, vas a escuchar a tres guardias hablando: avanzá lentamente hasta que puedas verlos a los tres y, si sos rápido, podés eliminar a dos de ellos usando el SC-20K con la mira telescópica. Después, simplemente avanzá y encontrá el tercer guardia para liquidarlo. Ahora, entrá en el siguiente cuarto, subite a las cajas y saltá sobre el techo, detrás de la cortina. Saltá ahora sobre la plataforma de madera para seguir luego hacia el suelo, agarrá el Medi Kit que hay en la pared y pasá por la puerta para esconderte tras las cajas. Mantenete entre las sombras y, cuando los dos guardias entren, eliminá a uno y esperá a que el otro se acerque para liquidarlo también. Ahora, da vuelta en la esquina para agarrar varios ítems y mandate por la puerta por la que los dos guardias entraron para encontrarte frente a un Checkpoint. En la habitación que sigue, buscá una abertura en la pared junto a una tubería. Poné la espalda contra la pared para pasar por la abertura y, una vez del otro lado, un guardia te va a ver, así que corré hacia la puerta y poné tu espalda contra la pared de la izquierda. Si te inclinás, vas a poder dispararle al guardia, el cual está escondido tras una caja. Hay un total de tres guardias en este recinto: eliminalos a todos y subí por la escalera hasta llegar a una sala en

donde podés agarrar unas granadas y un Medi Kit. Mandate ahora por la puerta para encontrar un Checkpoint y subí las escaleras. Cuando abras la puerta, vas a ser atacado por tres guardias. Uno de ellos está ubicado en una ventana del segundo piso y te arroja granadas, pero si te mantenés cubierto por las cajas y la columna, no vas a tener problemas. Otro de los guardias va a salir co-rriendo hacia vos: liquidalo antes de que te impacte demasiado. El último de los guardias está escondido detrás de una columna y la mejor forma de matarlo es esperar a que se asome para dispararte. Cuando los tres guardias estén muertos, subí por las escaleras para llegar al área en donde estaba uno de los guardias y, desde la cima de las escaleras, dirigite a la izquierda para ver un conducto de ventilación: metete para poder salvar. Agachate de nuevo para avanzar por otro conducto, al final del cual vas a ver un guardia de espaldas. Matalo de un solo tiro, mandate hacia donde estaba y diri-gite hacia la puerta. Pasá, metete rápido en el cuarto de la izquierda para agarrar algunas municiones y quedate entre las sombras esperando. Cuando aparezca, liquidalo y luego hacé lo propio con el segundo guardia que viene a investigar. Metete en el si-guiente cuarto, mandate hacia la puerta, matá al guardia y seguí por el corredor. Metete por la primera puerta de la izquierda y desactivá la mina de pared que hay en la columna del medio. Ahora, salí, metete en los baños que están al final, esperá a que el guardia venga, eliminalo y desactivá la mina que hay en la columna.

Pasá ahora por la puerta por la que vino el guardia y luego por la pared sin terminar hacia la habitación contigua. Agarrá el Medi Kit, avanzá por el corredor hacia la si-guiente sala y vas a llegar a un nuevo Checkpoint.

En esta nueva sección vas a ver dos grupos de escaleras y un corredor con agua. Avanzá por el corredor, matá al guardia que hay ahí y estate listo porque va a venir uno por el mismo corredor y otro por la escalera. Liquidalos a ambos, avanzá, doblá en la esquina, saltá hacia abajo y vas a escuchar unos disparos. Corré hacia adelante, subí por la escalera del andamio y, cuando llegues al final de la primera escalera, matá a los dos guardias que acaban de llegar. Seguí subiendo las escaleras, saltá sobre el tejado azul y matá al guardia que le está disparando al avión. Subite a la caja que hay ahí y saltá para agarrarte de la puerta del avión. Elevate, entrá al avión y chau nivel.

Nivel 7
Planta de Energía Nuclear

Misión: Ubicar las señales de microondas de las comunicaciones entre Nikoladze ylos terroristas georgianos.

Objetivos: Infiltrarse en recinto de enfriamiento y activar la alarma. Invetigar el centro de comunicaciones de Nadezhda. Detectar las señales de microondas.

Es necesario esconder los cuerpos.

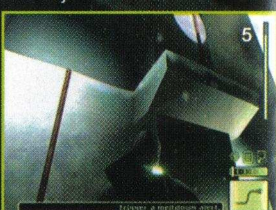
Inventario: SC Pistol, Lock Picks (ganzúa), Cable Optico, Camera Jammer, Disposable Pick (ganzúa descartable). SC-20K, Sticky Camera, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round y Diversion Camera (cámara señuelo).

Códigos para las puertas: Recinto de enfriamiento: 560627 / Oficinas: 151822 / Sala de computadoras: 795021.

7.A - Nieve

En este nivel, tené cuidado con las alarmas: si hacés sonar más de tres, la misión habrá fracasado. No te olvides de esconder los cuerpos de tus víctimas y aprovechá el escenario: al comienzo del nivel, está todo nevado y, como vos vas vestido de blanco, podés mimetizarte con el entorno.

Cuando comiences el nivel, te vas a encontrar cerca de unas escaleras. Corré hacia el otro extremo del recinto y escondete detrás del generador. Ahora, hacé algún sonido para atraer la atención del guardia que hay abajo: matalo cuando se encuentre en la parte superior de la escalera. Escondé el cuerpo, subí las escaleras y disparale a la cámara que hay junto a la puerta. Si mirás hacia el área de cajas, vas a ver una ventana. Si no hay nadie frente a ella, corré dentro del recinto y disparale a la luz para dejar todo a oscuras. Ahora, esperá junto a la ventana a que el guardia pase y, cuando se detenga, eliminalo. Pasá por la ventana y dirigite a la derecha hasta una gran área. Hay un guardia a lo lejos: eliminalo con el SC-20K. Dado que toda el área está nevada, es difícil encontrar un lugar donde esconder los dos cuerpos. Lo mejor es que los metas en el edificio. Hecho esto, salí nuevamente y dirigite hacia el otro extremo del área nevada, pasá por la puerta y eliminá al guardia con un solo disparo. Ahora, en lugar de esconder el cuerpo, disparale a las dos luces de la pared, equipá los NVG y corré hacia el cuarto que hay al otro extremo para encontrar un Medi Kit. Salí, mandate por la puerta de la derecha (vas a tener que abrirla con la ganzúa) y vas a llegar a un Checkpoint.



Avanzá por esta área hasta llegar a una puerta (dentro, hay una bengala), junto a la cual hay una tubería por la que podés subir (foto 5). Pero antes, dirigite hacia el rincón izquierdo de la reja, trepate a ella, agachate debajo de la tubería y vas a encontrar granadas y municiones. Ahora sí, trepá por la tubería. Una vez arriba, seguí avanzando hasta llegar a una nueva tubería, trepá por ella y, arriba, corré hacia el rincón para evitar la luz. Ubicá de dónde viene la luz, eliminá a los dos guardias que hay junto a ella y luego apagala de un disparo. Avanzá ahora por la cornisa, trepá por la tubería que hay al final, seguí avanzando y metete en el coducto de ventilación. Cuando llegues al final del conducto, equipá los NVG y tratá de ubicar al guardia que está patrullando la zona de arriba. Cuando lo veas, matalo de un solo tiro o esperá a que esté de espaldas, subí hasta ahí y eliminalo. Hay otro guardia más patrullando esa zona: esperalo y matalo. Cuando ambos estén muertos, corré hacia la puerta, disparale a la cámara que hay encima de ella y pasá a la siguiente habitación (vas a encontrar un Medi Kit y granadas). Abrí con la ganzúa la puerta que hay a la derecha (vos acabás de entrar por la de la izquierda), pasá y vas a ver un ventilador en el suelo y un pequeño conducto de ventlación. Metete por ahí y seguí por el conducto hasta llegar a la parte superior de un ascensor en donde vas a poder salvar.

7.B - Alarma

Seguís encima del ascensor y vas a escuchar las voces de dos operarios dentro. Cuando el ascensor se detenga, corré hacia adelante y saltá sobre la plataforma que hay abajo hasta quedar por debajo del ascensor. Mandate por el camino que hay ahí y vas a terminar debajo de una nueva plataforma. Ahora, buscá un lugar hacia donde puedas saltar (el único que hay para seguir avanzando) y, luego, disparale a las dos cámaras que hay en esta zona. También hay un guardia y dos operarios: matá al primero y noqueá a los otros dos. Luego, escondé los cuerpos en una habitación, asegurándote de dejar el lugar a oscuras, y mandate hacia el camino principal. Disparale a la cámara que hay acá y revisá el cuarto de almacenamiento para encontrar un Medi Kit. También vas a ver una puerta corrediza, pero no vas a poder abrirla. Acto seguido, regresá al lugar en donde empezaste y descendé para quedar nuevamente debajo de la plataforma. Desde acá, debés encontrar un camino que te permita entrar por otro lado al cuarto al que no pudiste acceder antes. Vas a presenciar una escena animada en la que se ve a un operario y a un técnico que entran en el recinto, tras la cuál, hay un checkpoint.

Cuando subas, andá a tu derecha, quedate oculto junto a la escalera pequeña y, cuando el técnico (foto 6) aparezca, agarralo, llevalo hasta el área inferior en donde estuviste recién e interrogalo. Cuando termine de hablar (te va a dar el código de acceso al recinto de enfriamiento), noquealo y mirá hacia la plataforma de arriba para ver un guardia. Disparale pero sólo cuando estés seguro de que podés eliminarlo de un solo tiro (de otra manera, la alarma va a sonar). Corré ahora hacia la puerta que está junto a la de vidrio para encontrarte en un hall. Entrá en la sala en donde está el operario, noquealo antes de que pueda dar la alarma y escondé su cuerpo. Agarrá el Medi Kit, salí, seguí avanzando por el hall y disparale a las dos cámaras. Hay un guardia y dos operarios: encargate de ellos (recordá no matar a los operarios) y escondé sus cuerpos para, luego, avanzar hasta el final del hall, doblar a la izquierda y encontrar un Checkpoint.



Avanzá, disparale a la cámara (si ves que no podés porque suena la alarma, usá el Cámera Jammer) (foto 7) e ingresá el código **560627** en el panel para entrar en el recinto de enfriamiento. Una vez dentro, bajá sigilosamente las escaleras sin hacer ruido y, a mitad de camino, usá la mira del SC-20K para dispararle a las dos cámaras. Seguí bajando (vas a encontrar un Medi Kit), corré hacia la habitación, noqueá al ope-rario y escondé su cuerpo entre las sombras. Ahora, andá hacia las cuatro computadoras y accionales a todas para activar la alarma. Volvé a meterte entre las sombras y, cuando un guardia entre, eliminalo, escondé su cuerpo y volvé a subir las escaleras para hallar un nuevo grupo de escaleras que se acaba de habilitar. Subí y salvá.

7.C - Sala de control

Mandate hacia la parte superior de las escaleras mientras escuchás a Lambert y a Grim. Cuando llegues hasta unas máquinas expendedoras, corré rápidamente hacia la habitación que hay al otro lado para esconderte: al final del corredor hay una ametra-lladora automática que, apenas te detecte, va a comenzar a disparar. Una vez dentro de la habitación, mandate más allá de las computadoras y entrá en la siguiente sala. Esperá acá y vas a ver a un guardia que sube por las escaleras del cuarto siguiente y que comienza a caminar por la plataforma. Mandate dentro de la sala, acercate a él por la espalda y noquealo o matalo, como quieras. Eso sí: asegurate de hacer todo sin el menor ruido. Bajá por las escaleras y acercate por detrás al técnico, noquealo y agarrá satchel que tenía en la mano. Ahora, volvé a subir por las escaleras y, en la intersección, seguí por el camino más iluminado para meterte luego en el conducto de ventilación que hay en el techo. Seguí avanzando has-



ta salir a una pequeña oficina en donde podés agarrar una bengala y un Medi Kit. En el hall, además, hay balas para el SC-20K. Abrí la puerta para encontrarte cerca de la ametralladora y oír a dos guardias hablando. Acercate a la ametralladora y, en lugar de anularla, simplemente desactivá el IFF; éste sistema controla la detección de calor así que, en lugar de dispararle a los enemigos, la ametralladora ahora le disparará a cualquiera. Apenas los dos guardias aparezcan, la ametralladora los va a destrozar. Listo: ahora sí desactivá la ametralladora y escondé los cuerpos si es que no quedaron en las sombras.



Ahora, dirigite hacia la puerta de vidrio e ingresá el código **151822** en el panel para entrar y seguir por los corredores hasta llegar a un checkpoint. Seguí avanzando, aga-rrá las dos bengalas que hay en el suelo y, cuando llegues a un recinto con paneles de vidrio en las paredes -algunos de los cuales están rotos-, tené cuidado: hay una ametralladora automática al final de la habitación. Desde el corredor, pasá rápidamente por uno de los paneles de vidrio hacia el interior de una oficina y avanzá hacia el fondo cubriéndote con los cristales. Cuando estés cerca de la ametralladora, esperá a que ésta esté mirando en otra dirección para acercarte por detrás y desactivarla (también podés distraerla tirando algunos flares) (foto 8).

Ahora, mandate hasta, aproximadamente, el centro del salón para ver un pasillo sobre el costado izquierdo: mandate por ahí, disparale a la cámara que hay encima de la puerta y pasá por ella para encontrar un nuevo checkpoint.

Seguí hacia adelante, pasá por la puerta, doblá a la izquierda y escondete entre las sombras. Matá al guardia que aparece y luego al otro que está patrullando la zona, recordando esconder ambos cuerpos. Metete en la sala que tiene una luz verde, mandate por la puerta que hay a la izquierda y vas a escuchar a un técnico hablando: acercate sigilosamente, sujetalo e interrogalo. Luego, noquealo, usá la computadora que hay sobre la mesa, mandate por la puerta y salvá.

7.D - Extracción por tren

Avanzá, pasá por la puerta y subí las escaleras. Matá a los dos guardias, usá la computadora que hay en un rincón para, luego, mandarte por el corredor y usar la que está sobre la derecha. Agarrá el Medi Kit, salí de esta habitación y seguí por el corredor hasta llegar a una puerta con un panel de control. Grim te va a dar el código: **795021**. Entrá y vas a encontrar un checkpoint.

Ahora, avanzá y, cuando llegues a una sección en la que el piso se ha levantado, mandate hacia abajo hasta una plataforma. Saltá sobre la plataforma roja y deslizate hacia el fondo hasta llegar a la parte superior de unos conductos de ventilación. Matá a los dos guardias que patrullan el área y mandate por la puerta que hay al otro extremo del recinto para completar el nivel.

Nivel 8
Embajada China

Misión: Hallar la conexión Georgia-China.
Objetivos: Encontrarse con el contacto. Recolectar información de inteligencia en la embajada mediante un micrófono láser. Cualquier muerte dentro de la embajada provocará el fracaso de la misión.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Picks (ganzúa), Cable Optico, Camera Jammer, Micrófono Láser, SC-20K, Sticky Camera, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round, Granadas de Humo y Diversion Camera (cámara señuelo).

8.A - Calles

Lo primero que tenés que tener en cuenta es que en este nivel no podés matar a nadie. Podés, en cambio, noquear a tus enemigos o usar algunos de los chichecitos que el SC-20K trae. Lo más recomendable es que intentes noquear a los malos cada vez que puedas para ahorrar municiones que te pueden ser de gran utilidad en situaciones más graves. Además, tené presente que, cuando te internes en las cloacas, el uso de los NVG te va a ayudar a detectar a tus enemigos más fácilmente.

Al comenzar, hablá con la mujer que tenés enfrente y luego corré a la izquierda, subite al tacho de basura y, de ahí, pasar por encima de la reja.

Avanzá en silencio y, cuando estés bien cerca del guardia, noquealo (podrías agarrar la lata que está arriba y distraerlo con ella para que la cosa no sea tan difícil ¿no?.

Mandate ahora hacia el final del callejón para noquear al guardia que patrulla el área. Ahora, dirigite hacia el fuego, subí la escalera y vas a encontrar un checkpoint. Da vuelta por la pared rota y bajá hacia la calle en algún lugar con sombras. Esperá a que el guardia entre también en una zona sombreada para noquearlo. Esperá a que un segundo guardia aparezca: repetí la operación. Corré hacia el fondo del callejón y subite a los tachos de basura para pasar al otro lado de la reja. Avanzá y, cerca del fondo, doblá a la derecha y escondete en la zona más oscura. Tené cuidado ahora porque hay dos guardias que patrullan el área y no hay sombras en donde te puedas

Tom Clancy's: Splinter Cell

ocultar, por lo que resultás fácilmente detectable. Lo que podés hacer es despachar a uno de ellos usando un Ring Airfoil Round para que quede atontado, correr rápidamente hacia él, noquearlo y volver rápidamente a las sombras. Esperá al segundo guardia y repetí el proceso. Encargate de esconder los cuerpos entre las sombras recién cuando ambos guardias estén KO. Mandate ahora por la abertura que hay en la reja y dirigite hacia un agujero en el piso con una barrera (foto 9): metete en él, bajá y, cerca del fondo, saltá y salvá.



8.B - Cloacas

Equipá los TG (Thermal Googles), avanzá y doblá a la izquierda. Cerca del final vas a ver a dos guardias: sacá tu arma y usá una Diversion Camera (presioná ● para hacer un ruido que atraiga su atención). Es medio difícil ver en dónde están por la oscuridad reinante pero, cuando creas que los guardias se encuentran lo suficientemente cerca de la cámara, presioná ■ para que ésta emita un gas paralizante. Es probable que duermas a uno de lo guardias y, con un poco de suerte, tal vez a los dos. Si uno de ellos sigue en pie, va a intentar reanimar al otro: aprovechá para acercarte a él y desmayarlo. No te preocupes por esconder sus cuerpos, ya que esa zona es suficientemente oscura. Metete ahora en las cloacas y avanzá, siguiendo derecho cuando llegues a la intersección. Pasá por la puerta abierta hasta llegar a un área bien iluminada en la que hay un guardia. Noquealo y subí por la escalera que está justo después de la luz más grande. Una vez arriba, vas a hallar un checkpoint.

Salí de las cloacas, desmayá al guardia que hay junto a las escaleras (está de espaldas a vos), corré hacia la tela que está colgando de la pared y escondete detrás de ella. El segundo guardia va a aparecer y va a ver el cuerpo de su compañero: atacalo por detrás. Ahora, mandate hacia el andamio y subí por la escalera hasta arriba (foto 10). Avanzá hasta la abertura, saltá hacia la tubería que hay arriba y balanceate para pasar al otro lado. Mandate por la ventana, avanzá hacia el rincón y trepá por la tubería para pasar por el hoyo que hay en el techo. Una vez arriba, avanzá hasta la puerta y te vas a encontrar con el contacto. Hablá con él para que te diga cómo entrar en la embajada. Ahora, bajá por los escalones y mandate por la platafor-



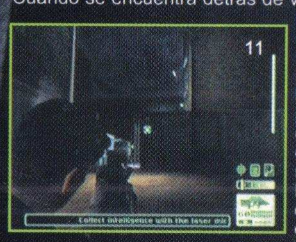
ma hasta llegar a la chimenea que hay al final. Bajá por ella (usando la opción Rappel) y, abajo, salvá

8.C - Acceso de servicio

Avanzá y metete por la puerta que hay sobre la derecha. Cruzá el recinto hasta la si-guiente puerta y esperá en el callejón a que un guardia aparezca. Cuando esté cerca, noquealo y avanzá por el callejón para ver a un segundo guardia que se encuentra en la calle. Ocultate entre las sombras y, apenas veas la oportunidad, acercate a él sigilosamente y desmayalo. Si tuviste la mala suerte de hacer algún ruido, el guardia que hay en el segundo piso te va a oír y va a comenzar a dispararte. Usá un Sticky Shocker con él y avanzá por la calle hasta llegar a un callejón sobre la mano izquierda: metete en él (el camino de la derecha no lleva a ningún lado y, encima, hay un guardia, así que ni te molestes). Avanzá por el callejón, agarrá la botella que hay en el suelo y seguí adelante hasta llegar a una escalera. Tirá la botella para que el ruido atraiga a un guardia, desmayalo con un Sticky Shocker o un Ring Airfoil Rund y escondé su cuerpo para, luego, seguir adelante (tenés que hacer doble salto en la punta del callejón).

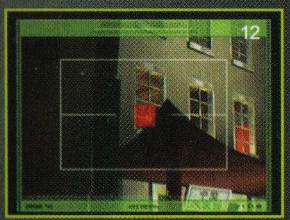
8.D - La embajada

Apenas empieces, tenés que moverte rápido. Agachate y avanzá hasta el final del callejón para, luego, ir a la derecha y seguir avanzando entre las sombras. Cuando pases una camioneta blanca, detenete y esperá a que un guardia llegue. Cuando se encuentra detrás de vos, corré rápido por la calle y escondete entre las sombras nuevamente. Corré hasta la puerta para ver que la camioneta se ha detenido y que su chofer está hablando con otro guardia (no olvides dispararle a la cámara) (foto 11). Avanzá por el costado derecho de la camioneta y corré hasta meterte debajo del trai-ler. Esperá ahí y vas a ver un guardia del otro lado. Usá la técnica o el artefacto que quieras para desmayarlo, pero asegurate de no hacer ni un solo ruido. Además, tené en cuenta que, ahora que estás dentro de la embajada, no podés hacer sonar ninguna alarma.

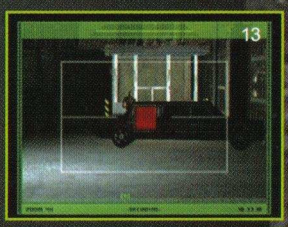


Mandate por el camino por el que la camioneta se fue, acercate sigilosamente al guardia que patrulla el área, desmayalo y escondé su cuerpo (también podés neutralizarlo a distancia, si querés). Mandate hacia el costado de la embajada, cruzá el puente, seguí avanzando más allá del gazebo, saltá por encima del arroyo, escondete entre los arbustos y vas a encontrar un checkpoint. Seguí avanzando y, cuando veas una escena animada en la que se ve al general chino, sacá el micrófono láser y apuntalo hacia la ventana (foto 12). Luego

Tom Clancy's: Splinter Cell



de la conversación, Lambert te va a decir que necesita escuchar el resto de la charla que va a tener lugar en el auto. Quedate donde estás y vas a ver al general que sale de la embajada y se mete en su auto. El coche va a arrancar y se va a detener frente a la puerta principal: es ahora que tenés que sacar nuevamente el micrófono y apuntarlo hacia el auto (foto 13). Cuando la conversación termine, avanzá por entre los arbustos en dirección a la embajada y, cuando el guardia que patrulla el área esté mirando en otra dirección, cruzá rápidamente el frente del edificio hacia el otro lado y escondete entre las sombras. Tené cuidado ahora porque no vas a poder tocar a ningún guardia; ni siquiera vas a poder noquearlos; y si alguno de ellos te ve, la misión habrá fracasado.



Equipá los NVG y corré hacia la pared, avanzando pegado a ella hasta llegar a una pequeña tubería: arriba, el alambre de púas está roto. Trepá, pasá del otro lado, hablá con la mujer y listo.

Nivel 9
Matadero

Misión: Impedir la transmisión en vivo de la ejecución de los soldados estadounidenses por parte de Nikoladze.
Objetivos: Acceder a la antena ubicada en el techo del matadero y anularla.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Picks (ganzúa), Cable Optico, Disposable Pick (ganzúa descartable), SC-20K, Sticky Camera, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round, Granadas de Humo, Diversion Camera (cámara señuelo) y Bengala Química.
Códigos para las puertas: Antena: 770215.

9.A - La antena

Nuevamente, antes de empezar, vamos a darte unos breves consejos a tener en cuenta. En este nivel, podés matar a los guardias, pero asegurate siempre de esconder los cuerpos. Cuando llegues al campo minado, equipá los TG para detectar las minas enterradas (aparecen y desaparecen de la vista, así que movete con cuidado). Cuando entres a algún recinto con niebla producida por el hielo de los refrigeradores, podés usar también los TG: te ayudan a detectar enemigos, aunque te impiden ver cualquier otra cosa.

Al comenzar el nivel, avanzá, eliminá a los dos guardias, escondé los cuerpos y conti-nuá hacia la puerta abierta para llegar a un checkpoint. Usá la computadora y continuá hacia la siguiente área para oir a un guardia diciendo que el campo minado está listo. Como ya dijimos, equipá los TG y vas a poder ver las minas. Son unos pequeños cuadrados que titilan (foto 14), apareciendo y desapareciendo durante algunos segundos de la vista, así que movete con sumo cuidado (a menos que quieras terminar con los dedos gordos de las patas decorando tus orejas). Desde donde entraste, mandate detrás del volquete y, de ahí, hacia el contenedor de modo que vayas avanzando a lo largo de la reja. Vas a ver dos minas bloqueándote el paso: subite al contenedor y, desde ahí, disparale al guardia que está en el segundo piso para luego hacer lo mismo con el que se encuentra junto al reflector (neutralizá este reflector sólo después de haber eliminado al guardia). Ahora, saltá hacia el otro lado, cayendo cerca del barril: hay dos minas justo en la base del contenedor. Corré hacia el contenedor que tiene techo, subite a él, saltá hacia el otro contenedor con techo y bajá del otro lado para salir, finalmente, del campo minado. Metete en la siguiente habitación, agarrá el Medi Kit y mirá hacia el techo para hallar un camino. Cuando lo encuentres, trepá hasta la parte superior del volquete que está perpendicular a la pared, hacé un salto doble y metete por la abertura. Avanzá y vas a encontrar un checkpoint.



Seguí adelante hasta salir al techo de un edificio. No saltes sobre el tejado de lata; en cambio, mandate por las vigas (son más sólidas) hasta que te veas obligado a bajar. Eso sí: bajá lo más pegado a la antena que te sea posible. Una vez abajo, dos guardias te van a escuchar, pero los muy melones van a creer que se trata de una rata. Ahora, tené mucho cuidado: vas a tener que arrastrarte hacia la antena en absoluto silencio, sin hacer el menor ruido. Si los dos guardias te escuchan, se van a dar cuenta de que no sos una rata y van a dar la alarma. Cuando llegues junto a la antena, vas a recibir la opción "Switch Object". Seleccionala y vas a ver a todo el mundo entrando en pánico. Ahora, corré (no te preocupes más por no hacer ruido) hasta debajo de las escaleras, esperá a que el guardia aparezca, matalo y escondé su cuerpo. Subí por la escalera hasta la plataforma, usá la ganzúa para abrir la puerta ingresá el código **770215** en el panel que hay junto a la siguiente puerta. Una vez abierta, pasá para poder salvar.

9.B - Frigorífico

Bajá los escalones, pasá por la puerta de la izquierda, subite a los barriles y saltá para agarrarte de la viga que hay arriba. Balanceate hasta la pared, levantá la piernas y pasá al otro lado. Seguí balanceándote, esta vez hacia la pared más alejada y esperá a que el guardia que está debajo se mueva. Cuando lo haga, soltate para caer sobre él, noqueándolo. Ahora, desenfundá tu arma y movete sigilosamente por el recinto hasta encontrar al segundo guardia: matalo. Hay un tercer guardia que se encuentra patru-llando los corredores. Eliminalo a éste también y escondé los cuerpos en el mismo corredor para, acto seguido, dispararle a la luz. Usá la computadora y no te olvides de agarrar el Medi Kit que hay en el baño. Ahora, mandate por el corredor, disparándole a las luces, y pasá por la puerta que hay al final. Acercate sigilosamente al guardia que está sentado, agarralo e interrogalo. Luego, noquealo, usá la computadora y agarrá las balas para el SC-20K. Salí, metete por el conducto que hay en el suelo y, cuando llegues al final, trepá por la tubería. Una vez arriba, soltate y agarrate rápidamente del borde de la cornisa para, luego, subirte a ella. Te encontrás ahora en el techo, así que movete en silencio si no querés ser descubierto. Avanzá hasta encontrar un pequeño hoyo por el que podés ver a un guardia debajo: disparale. También hay un segundo guardia en este lugar; si lográs verlo, disparale también pero, si no podés ubicarlo, esperá unos segundos, bajá y, entonces sí, eliminalo. Disparale a las luces para ocultar los cuerpos y dirigite hacia el lugar de donde sale la niebla para llegar a un checkpoint.



Se hace bastante difícil ver bien en este lugar pero, como ya dijimos, los TG te permiten ver en dónde están tus enemigos (foto 15). Hay un guardia patrullando el área: matalo. Avanzá hasta el siguiente recinto, eliminá al guardia que hay acá y, rápidamente, movete hacia la izquierda de la habitación para hallar una ametralladora automática. Desactivala (hacelo subiendote al armario de la izquierda para que no te vea), avanzá por el corredor y metete en la siguiente sala para eliminar a los dos guardias que hay ahí. Antes de mandarte hacia el siguiente cuarto, quedate junto al marco de la puerta y espiá dentro para descubrir otra ametralladora. Cuando ésta se encuentre mirando en otra dirección, tirá una bengala química para atraer su atención, mandate hacia ella y desactivala. Un guardia va a venir: eliminalo y revisá el lugar para encontrar un Medi Kit. Ahora, pasá por la siguiente puerta para encontrar un checkpoint Luego seguí el camino y activá el switch en la derecha de la reja, para salir del nivel.

9.C - La muerte de Grinko

Avanzá y metete en el granero. Pasá por la puerta, eliminá al guardia que está en el hall y avanzá para encontrar una bengala. Mandate hacia el siguiente pasillo, agarrá las municiones para el SC-20K y continuá avanzando. Matá a los dos guardias que están hablando y metete en la sala con mucho cuidado: hay dos ametralladoras a tu izquierda. Desactivalas a ambas y mandate por la puerta que hay al fondo de la habitación. Avanzá por el corredor para llegar a un checkpoint y, más adelante, agarrá el Medi Kit y metete en el siguiente pasillo. Pasá por la cortina y vas a ver dos guardias caminando en dirección a vos: matalos antes de que te vean, escondé los cuerpos y seguí por los pasillos hasta llegar a un nuevo checkpoint.

En la siguiente sala, mandate hacia el fondo para ver dos ametralladoras automáticas: desactivalas a ambas. Luego, mandate por cualquiera de los dos pasillos y vas a encontrar a algunos de los rehenes, además de varios objetos útiles: dos granadas, dos Medi Kits y algunas balas para el SC-20K. Cuando encuentres a los tres rehenes chinos, hablá con ellos para que uno te diga que Kong Feirong no representa verdaderamente al gobierno de China. Luego, vas a llegar a un checkpoint.

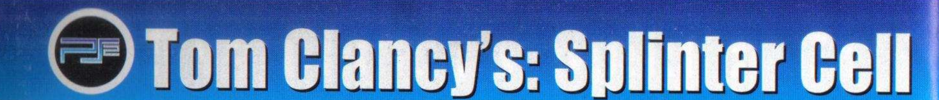
Acto seguido, vas a ver que un ataque armado se está preparando. Corré hacia las ametralladoras automáticas y reactivá a la que está mirando en dirección a los soldados. Eso sí: no actives la función IFF (la que reconoce a los enemigos) para que la maquinola vaya eliminando a los soldados a medida que van apareciendo. Ahora, todo lo que tenés que hacer es mantener a los guardias a raya (asegurate que nadie se acerque a los rehenes) hasta que el propio Grinko diga que va a bajar. Corré ahora a toda velocidad (mientras te mantenés cubierto de las balas, por supu), equipá los TG y tratá de ubicar a Grinko. Cuando lo encuentres, disparale con lo que quieras (si el chabón se mantiene en un lugar fijo, podés tirarle una granada) (foto 16). Una vez que Grinko muera, sus hombres se van a retirar y el nivel habrá terminado.



Nivel 10
Embajada China 2

Misión: Descubrir el secreto de Nikoladze.
Objetivos: Infiltrarse en la embajada mediante los pisos superiores. Acceder a los archivos de comunicaciones de Feirong que se encuentran en el server ubicado en el sótano de la embajada. La muerte de Kong Feirong significará el fracaso de la misión.

Es necesario esconder los cuerpos.



Inventario: SC Pistol, Cable Optico, Camera Jammer, SC-20K, Sticky Camera, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round, Granadas Fragmentarias, Granadas de Humo y Diversion Camera (cámara señuelo).
Códigos para las puertas: Primera puerta térmica: 1436 / Segunda puerta térmica: 9753 / Tercera puerta térmica: 1456 / Cuarta puerta térmica: 1834 / Quinta puerta térmica: 7921.

10.A - El server

En este nivel sólo podés darte el lujo de hacer sonar tres alarmas como máximo y tenés que esconder siempre los cuerpos de los enemigos eliminados. Además, te vas a encontrar con varias puertas que funcionan mediante un sistema térmico. La mejor manera de pasar por ellas es equipar los TG para poder encontrar el código que las abre. En el panel vas a ver una serie de colores: celeste, azul, amarillo y rojo. Cada uno de ellos representa una temperatura determinada, desde la más baja a la más alta. O sea que los botones de color celeste (los más fríos) son los que el guardia presionó primero, luego los azules, luego los amarillos y finalmente los rojos (los más calientes). Es decir que, cada vez que tengas que accionar uno de estos paneles, debés presionar los botones según este orden: celeste-azul-amarillo-rojo. Por otro lado, podés tratar de pasar por la puerta arriesgándote un poco: acercate sigilosamente a quien sea que esté por pasar por ella y mandate justo antes de que se cierre. Y si ni siquiera así conseguís pasar, bueno... arriba tenés los códigos para las cinco puertas (más sencillo, imposible).



Al comenzar, luego de escuchar a Lambert, avanzá y mandate por la puerta de vidrio de la izquierda para entrar al restaurant (foto 17) e iniciar tu camino hacia la embajada. Atravesá el restaurant, siempre agachado, y cuando oigas unas voces, avanzá muy sigilosamente. Vas a ver dos guardias sentados a una mesa: podés eliminar a uno mientras está sentado y al otro a medida que se levanta. Escondé sus cuerpos entre las sombras, mandate hacia el baño de mujeres (pilín) para encontrar un Medi Kit y luego entrá al baño de hombres. Esperá a que la puerta se cierre y vas a encontrar balas de 5,72 mm. Ahora, regresá, entrá en la cocina, mandate hacia la izquierda y, entre las sombras (detrás del mostrador, está bien), vas a encontrar una escalera. Subí por ella y luego por la que está arriba para llegar al techo y caminar por las tablas de madera hacia una puerta tras la cual te espera un checkpoint.
Entrá al siguiente cuarto y un guardia va a aparecer. El lugar está bastante oscuro, así que no te va a ver: eliminalo y asegurate de que su cuerpo quede bien oculto. Pasá por la puerta por la que entró para llegar a un balcón y trepá por la tubería que está al costado de la puerta. Una vez arriba, deslizate por la soga hacia el edificio de enfrente y movete por la cornisa hasta que puedas soltarte sobre un techo. Corré ahora hacia el lado opuesto del techo, mandate por la cornisa que hay ahí (caminá lentamente para no caerte) hasta llegar a una ventana. Trepá hasta arriba por la tubería que hay al lado y mandate por la portezuela que hay en el suelo. Bajá en silencio para no alertar al guardia y disparale a la luz. Esperá a que el guardia venga a investigar para eliminarlo (si no te oyó, podés usar una Diversion Camera para dormirlo con gas), escondé su cuerpo y mandate hacia el recinto que tiene una cortina roja en la puerta. Agarrá el Medi Kit, mandate por el agujero de la pared, pegá tu espalda al muro (con **L3**) y parate para poder pasar por la estrecha abertura al final de la cual hay un nuevo checkpoint.
Ahora vas a ver un conducto de ventilación con una tubería en el medio: agarrate de ella para deslizarte hacia abajo y equipá los NVG de modo que puedas hallar por dónde tenés que seguir. Pegá la espalda nuevamente a la pared y avanzá hasta el final para ver a un guardia: asomate y matalo de un disparo. Hay otro guardia más en esta zona el cual se encuentra disparándole a las computadoras. Eliminalo como más te plazca y escondé ambos cuerpos antes de entrar en la siguiente habitación y usar la computadora roja. Cuando Lambert y Grim terminen de hablar, pasá por la puerta para salvar.

10.B - Escáner de retina

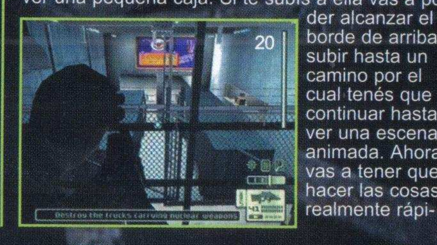
Vas a ver dos cuartos a tu izquierda: en el primero hay un Medi Kit y el segundo lleva a unas escaleras. Subí por ellas, quedate agazapado entre las sombras y equipalos para ver a dos guardias. Matá al primero y el segundo va a aparecer corriendo: liquidalo también. Disparale a la cámara que hay sobre el lado izquierdo del recinto y luego entrá para esconder los cuerpos.
En el siguiente cuarto hay un checkpoint. Ahora, mantenete muy en silencio: en la habitación que sigue hay dos guardias durmiendo y cualquier sonido los va a despertar. No es necesario que los mates pero, si preferís hacerlo (de jodido que sos, nomás), vas a encontrar un Medi Kit junto a una de las camas. Entrá sigilosamente al siguiente recinto, avanzá hacia la puerta y usá el Cable Optico para ver a dos guardias usando un panel térmico. Pasá por esta puerta usando cualquiera de las tres maneras que ya explicamos antes (el código es **1436**) y quedate pegado al marco para usar la puerta abierta como escudo (foto 18): hay una ametra-lladora automática y un guardia junto a ella. Esperá a que la ametralladora mire para otro lado y acercate al guardia para eliminarlo. Escondé su cuerpo y desactivá la ametralladora. Ahora, trepá por los estantes que hay en la pared, saltá hacia el camino que hay arriba y vas a aparecer detrás de otra ametralladora: desactivala. Ahora, subí por las escaleras y, cuando el camino se divida en dos, mandate por las escaleras de la izquierda (a la derecha hay otra ametralladora). Una vez arriba, mirá hacia el corredor y vas a ver oooo-tra ametralladora más. Esperá a que mire en otra dirección y corré rápidamente hacia ella para desactivarla. Ahora, sacá tu arma, mirá hacia el final del corredor y matá al guardia que hay ahí mientras aún se encuentra entre las sombras (así te evitás tener que esconder su cuerpo). Mientras todavía estás detrás de la ametralladora, mirá alrededor hasta encontrar una cornisa rota y saltá hacia la tubería para trepar y quedar detrás de una de las banderas. Dos guardias van a entrar: uno de ellos se va a ir por una puerta y el otro (un coronel) se va a quedar ahí. Esperá a que éste te dé la espalda (foto 19) y pasá por encima de él (levantando las piernas) hasta el otro lado. Esta parte que sigue puede ser bastante complicada. Tenés que soltarte y caer al piso sin hacer ningún ruido para que el coronel no te oiga. Lo mejor es presionar ● al momento de caer al suelo para intentar hacer el menor ruido posible. Si lo conseguiste, joya: acercate al coronel por detrás, sujetalo y llevalo al Retinal Scanner para abrir la puerta. Si, en cambio, el coronel te oye, vas a tener que dispararle con algo que no lo mate (un Ring Airfoil Round, por ejemplo), asegurándote, eso sí, de no darle en la cabeza. Cuando quede atontado, sujetalo y llevalo hasta el Retinal Scanner. Cualquiera sea la manera en que lo hagas, una vez abierta la puerta, entrá a la si-guiente habitación llevando al coronel con vos, disparale a la luz y noquealo para que quede oculto por la oscuridad. Pasá por la siguiente puerta, matá al guardia, escondelo en la habitación donde dejaste al coronel y usá la computadora. Luego, dirigite hacia el fondo de la sala, abrí la ventana que ya estaba medio abierta y bajá para poder salvar.

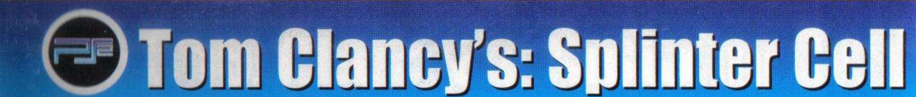




10.C - Los dos camiones

En esta zona hay un perro, así que tené mucho cuidado (el muy guacho, cuando te ataca, te mata casi de inmediato). Corré hacia la esquina en donde hay un camino con rocas y equipá el SC-20K. Usando la mira telescópica, apuntá hacia el arco, junto al puente, y esperá a que un guardia aparezca para matarlo. Ahora, mandate hacia el arco y quedate oculto a su izquierda. El perro va a detectar tu olor y va a salir al patio exterior, en donde podés eliminarlo (o desmayarlo) sin problemas. Ahora, equipá los NVG y, usando el SC-20K, ubicá al segundo guardia y matalo. Escondé ambos cuerpos (podés tirarlos al agua) y no te molestes en esconder al perro porque no podés ni le-vantarlo. Ahora, pasá por el puente y mandate por la puerta que hay en una de las esquinas de esta zona. Abrí la siguiente puerta, asomate un poco y vas a ver un guardia sobre una plataforma y una cámara cerca de él. Disparale primero a la cámara y luego, rápidamente, eliminá al guardia. No te preocupes por ocultar su cuerpo y disparale a las dos luces para luego pasar por la puerta que está arriba de la plataforma y llegar a un checkpoint.
Corré hacia los casilleros para encontrar un Medi Kit. Pasá por la puerta y avanzá por entre las estanterías hasta que no puedas continuar. Saltá ahora sobre la estantería vacía, matá al guardia que está al otro lado de la habitación y caminá por sobre las estanterías para bajar de ellas cuando te encuentres cerca de unas escaleras. Subí por ellas hasta una pequeña plataforma, corré hacia la puerta y equipate los NVG para ingresar el código en el panel (**9753**). Pasá, escondé el cuerpo del guardia (con dispararle a las luces es suficiente), metete en la sala siguiente y vas a llegar frente a un nuevo checkpoint.
Acá vas a encontrar municiones para las dos armas y un Medi Kit. Luego de agarrarlos, acercate a la puerta pero no pases por ella: hay una cámara justo arriba y dos guardias que patrullan el área. Lo que podés hacer es pararte en el marco de la puerta para que uno de los guardias te vea y venga a investigar. Vos volvé a meterte en la habitación anterior, disparale a las luces (si es que no lo hiciste ya) y, cuando el quía entre, liquidalo. Esto va a atraer la atención del otro guardia, así que asegurate de matarlo antes de que dé la alarma. Con ambos guardias neutralizados, disparale a la cámara y avanzá por entre las estanterías, asegurándote de no ser detectado por las otras cámaras que hay en el recinto. Justo debajo de donde estaba la segunda cámara vas a ver una pequeña caja. Si te subís a ella vas a poder alcanzar el borde de arriba y subir hasta un camino por el cual tenés que continuar hasta ver una escena animada. Ahora, vas a tener que hacer las cosas realmente rápi-





do. ¿Viste la bomba de combustible que aparecía en la escena animada entre los dos camiones? Bueno, ese es tu blanco. Apenas la escena termine, parate y corré a toda velocidad hasta que puedas ver los dos camiones (vas a estar detrás de ellos). Sacá el SC-20K y, usando la mira telescópica, disparale a la bomba de combustible para que los dos camiones estallen (foto 20). Ahora, bajá por las escaleras, metete en la habitación contigua para agarrar balas de 5,72 mm y volvé a las escaleras. Debajo de ellas hay una puerta-trampa en el suelo: metete por ella para salvar.

10.D - El coronel

Avanzá, matá al guardia y seguí adelante hasta que veas a un guardia salir justo delante de vos. Escondete en una de las abertura de la derecha, esperá y el guardia va a caminar en tu dirección. Vas a oír, entonces, que el coronel está tratando de suicidarse. El guardia va a salir corriendo y vos vas a salir detrás de él, sin hacer mucho ruido, por supuesto, y con cierto cuidado ya que, luego de doblar en una esquina, el guardia se va a detener para ingresar un código en una puerta. Vos esperá a que la puerta se cierre detrás de él, equipate los NVG e ingresá el código **1456** en el panel. Una vez hecho esto, esperá a que los pasos del guardia se alejen antes de entrar, pasá, metete en el ascensor y accioná el switch para subir. Una vez arriba, vas a ver al guardia frente a otro panel, cuyo código es **1834**. Entrá, recordá bien este lugar y regresá al lugar al que bajaste desde la puerta-trampa. Ingresá el código **7921** en el panel para pasar por la puerta que hay ahí y vas a llegar a un checkpoint.

Ahora, corré hacia adelante, doblá a la derecha y vas a llegar aun recinto en donde vas a ver al coronel. Luego de la escena animada, sacá el SC-20K y disparale al chabón un Ring Airfoil Round en el pecho. Corré hacia él, agarralo por detrás e interrogalo (foto 21). Mientras el coronel habla, llevalo hasta la computadora, obligalo a usarla y, cuando haya ingresado el código, se desmayará. Lambert se va a comunicar con vos, tras lo cual debés salir de la oficina, dirigirte hacia la intersección de pasillos y abrir la puerta. Mandate dentro de la habitación y, cuando no puedas avanzar porque las llamas te bloquean el paso, metete por la puerta de la derecha. Avanzá corriendo, rodá para no prenderte fuego, mandate detrás de la baranda y pasá por la puerta. Bajá por las escaleras hasta llegar a una ventana. Abrila, bajá sobre la pequeña cornisa que está debajo de la ventana y, de ahí, al suelo (no saltes directamente o te vas a hacer puré). Ahora, subí las escaleras y metete en el avión para terminar el nivel.

Nivel 11
Palacio Presidencial

Misión: Hallar a Kombayn Nikoladze y el arma conocida como El Arca.
Objetivos: Recuperar el archivo de interrogatorios sobre El Arca.

Es necesario esconder los cuerpos.

Inventario: SC Pistol, Lock Pick (ganzúa), Cable Optico, Micrófono Láser, Camera Jammer, SC-20K, Sticky Camera, Sticky Shocker, Ring Airfoil Round, Granadas de Humo y Diversion Camera (cámara señuelo).
Códigos para las puertas: Puerta del jardín: 2126 / Puerta del corredor: 70021.

11.A - Infiltrarse en el palacio

Hay muchos rayos láser en este nivel, los cuales sólo podés detectar equipando los TG. Además, todas las cámaras son a prueba de balas, así que vas a tener que hallar otra manera de evitarlas. Si ves una luz, disparale. Por último, no podés hacer sonar ninguna alarma.

Al comenzar, vas a ver un guardia patrullando y un reflector que barre el área. Mandate hacia la izquierda para quedar cerca de la reja y avanzá tratando de no ser detectado hasta llegar a una abertura en la reja. Pasá por ella y vas a ver una chimenea: descendé por ella usando la opción Rappel hasta las cloacas y, apenas llegues abajo, equipá los TG. Si mirás para abajo, vas a ver varias líneas rojas que se prenden y se apagan a intervalos regulares: son trampas láser y si llegás a tocar alguna, fuiste.

Avanzá hacia los dos láseres que están en diagonal y, apenas se apaguen, cruzá. Movete ahora hasta el final de la tubería, doblá a la derecha y te vas a topar con dos láseres más, uno arriba y otro abajo, que se prenden y se apagan alternadamente. Esperá a que el inferior se apague para cruzar. Luego, agachate y pasá



por debajo del superior sin preocuparte si se prende o no. Seguí adelante y doblá a la izquierda en el final para ver otro láser más: éste no se apaga. Saltá hacia la tubería de arriba para pasar del otro lado del láser (sin olvidarte, por supuesto, de levantar las piernas) (foto 22). El siguiente láser no es difícil (podés pasar por debajo sin problemas) pero el que le sigue es bastante jodido. Se prende y se apaga muy rápidamente, así que vas a tener que calcular bien el momento para cruzar. Apenas se apague, cruzá rápidamente. Eso sí, apenas pases del otro lado, detenete en seco: hay una mina de pared esperándote. Acercate muy lentamente a ella y desactivala (te acordás cómo, ¿no?) para luego seguir hasta el lugar de donde sale el vapor y subir por la escalera. Una vez arriba, vas a llegar frente a un checkpoint.

Equipá los TG, subí por la escalera y dispará una Diversion Camera de tal manera que se meta por la entrada al laberinto. Si lo hiciste bien, hacé entonces algún ruido para atraer al guardia que hay ahí y accioná el gas de la cámara para desmayarlo. Entrá al laberinto y vas a ver a un perro vagando por el lugar: liquidalo con un tiro en la bocha (recordá que, a diferencia de otros juegos, en Splinter Cell los perros son letales). No te preocupes por esconder los cuerpos porque el lugar es suficientemente oscuro. Ahora, desde el comienzo del laberinto, andá hacia la izquierda hasta el final. Es posible que tengas que ayudarte con los largavistas, pero desde acá vas a poder ver una de las cámaras que no podés destruir. Sacá el Camera Jammer (algo así como Anulador de Cámaras), presioná **R1** y apuntale a la cámara. Ahora, caminá hasta quedar debajo de ella y no va a poder detectarte. Esperá ahí a que el Camera Jammer se recargue y recién entonces seguí avanzando apuntándole a la cámara. Ahora, con cuidado, mirá a tu alrededor hasta encontrar una segunda cámara. Esta vez, podés simplemente dispararle a la luz para cruzar frente a ella sin ser detectado. Mandate hacia el siguiente patio (el de la fuente) y escondete en algún rincón con sombras. Mirá hacia la puerta principal y vas a ver una cámara junto a ella. Usá el Camera Jammer para acercarte e ingresá en el panel el código **2126**. Pasá, doblá a la izquierda, bajá los escalones y vas a ver un conducto de ventilación en una pared. Metete en él para poder salvar.

11.B - Archivos de interrogatorio

Ahora podés darte el lujo de hacer sonar tres alarmas antes de que la misión fracase, así que la cosa viene menos complicada. Avanzá hasta la escalera, al lado de la cual vas a encontrar un Disposable Pick (una ganzúa descartable) y subí por esas mismas escaleras. Arriba hay un Medi Kit que podés agarrar y una puerta por la que tenés que pasar. En este nuevo recinto, equipá los TG para ver varios



láseres alrededor de unas columnas (foto 23). Quedate en las sombras y esperá primero a que los láseres se apaguen y luego a que dos guardias entren por la puerta. Matalos a ambos y luego a un tercero que va a aparecer para investigar (asegurate de liquidar a éste rápidamente porque, sinó, va a dar la alarma). Ahora, mandate hacia la siguiente habitación y disparale a las dos lámparas que hay en el techo (cada una tiene cinco luces) para dejar el recinto a oscuras y poder, así, esconder los tres cuerpos junto a la escalera. Luego, equipá los TG y vas a ver que hay láseres al pie y en la cima de la escalera. Para poder subir, tenés que treparte al marco de la pared (apoyandote en el mueble) que está justo enfrente al láser que está en la base de la escalera (foto 24), después mantené ← para que también se trepe en el marco que está paralelo a la escalera (sin soltarse, se agarra de la otra pared, en el vértice) Si seguiste haciendo ← vas a terminar encima de la propia escalera (pero ya pasaste el primer láser). Ahora, hacercate al segundo láser y trepá por la baranda de la escalera para esquivarlo. Una vez arriba, pasá por la puerta, usá el Lock Pick en la puerta siguiente, pasá y agarrá la Disposable Pick y el Medi Kit que están sobre la mesa. Salí del recinto y avanzá por el pasillo para llegar a un checkpoint. Pasá ahora por la puerta y te vas a encontrar con un guardia frente a vos (puede estar tanto en la cima como en la base de la escalera). Asegurate de eliminarlo de un tiro en la bocha para luego hacer lo propio con el que está en la plataforma de arriba. Disparale a las luces para evitar esconder los cuerpos y no te molestes en bajar por la escalera. En cambio, subí por ella y avanzá hasta encontrarte frente a una puerta en cuyo panel tenés que ingresar el código **70021**. En la siguiente sala vas a encontrar un checkpoint.

En este nuevo recinto, disparale a las luces, avanzá hasta las escaleras y, si mirás a lo largo del corredor, vas a ver un guardia (usá los Thermal Goggles o los Night Vision Goggles para ver mejor). Hacé ahora algún ruido para que los otros dos guardias que hay en esta zona aparezcan. Volvé rápidamente por donde viniste y eliminá a los tres guardias a medida que vayan llegando. Una vez que los tres hayan caido, avanzá hasta el final del corredor y doblá a la izquierda para llegar a un pequeño pasillo cerca del final. Hay una cámara que, como ya es costumbre, no podés anular. Así que disparale a las luces, avanzá y usá el Lock Pick para abrir la puerta que hay al fondo.

Una vez dentro de este nuevo recinto (hay un checkpoint), equipá los TG y vas a ver siete láseres...

El primer rayo no se apaga, así que vas a tener que arrastrarte por debajo de él. Justo después de él vienen tres láseres que se encienden y se apagan al mismo tiempo. Cambian lentamente, pero igual tenés que estar atento si querés pasar sin problemas. Luego, hay otro rayo constante que podés sortear, nuevamente, arrastrándote por debajo. A la



derecha hay dos rayos más: uno arriba que se enciende y se apaga, y uno abajo que se mantiene constante. Esperá a que el de arriba se apague para saltar por encima del otro.
Ahora, vas a estar en una oficina con una mesa en el medio. Hay un guardia al que vas a oir, así que movete alrededor de la mesa lentamente y matalo. Disparale a las luces para esconder el cuerpo y usá la computadora roja que hay sobre la mesa. Lambert te va a decir que El Arca es una bomba nuclear inserta en un maletín. Ahora, metete en la siguiente habitación para agarrar un Medi Kit y regresá por donde viniste (sí... eso incluye pasar nuevamente por los siete láseres... pero ahora te va a resultar una pavada, ¿no?). Dirigite más allá de la cámara hasta una puerta doble y abrila. Hay un guardia ahí, así que disparale a las luces para ocultarte en la oscuridad y eliminarlo fácilmente. Hay una cámara en el medio del recinto, pero si les disparaste a todas las luces, no vas a tener problemas en sortearla. Mandate ahora por la puerta doble que hay sobre la izquierda para salvar el juego.

11.C - Malas compañías

Avanzá hacia la puerta doble y pasá por ella para ver dos guardias muertos... mmm... me huele a traición, che... En la sala siguiente, agachate y disparale a la primera luz que veas para, luego, mirar alrededor y ver a un guardia que patrulla el área. Matalo (asegurate de agarrar el ítem que deja caer, ya que son balas para el SC-20K) y seguí avanzando por el pasillo disparándole a cuanta luz veas. Cuando llegues a una habitación, vas a ver un civil dentro: noquealo en lugar de matarlo y bajá por las escaleras. Apenas pongas un pie en el siguiente cuarto, vas a ser detectado por tres guardias, así que preparate para un lindo tiroteo...
Volvé hasta las escaleras para cubrirte y asomate hasta que puedas ver a uno de los guardias. Andá liquidándolos a medida que vayan apareciendo. Por lo general, dos de ellos te siguen hasta la escalera y uno se queda detrás. Cuando los tres estén muertos, escondé sus cuerpos y mandate por la puerta que hay debajo de la escalera para llegar a un recinto con paredes de piedra. Bajá los escalones hasta llegar al sótano y te vas a topar con un checkpoint.
Ahora que estás en el sótano, cuidate de no hacer ningún ruido porque el mismísimo Nikoladze se encuentra en este lugar. Igual, no te preocupes porque no está armado y no te va a atacar. Acercate sigilosamente a él (podés dispararle a las luces, aunque manteniéndote entre las sombras es igual de efectivo) y sujetalo por detrás para inte-rrogarlo. Una vez que termine de hablar, llevalo hasta el Retinal Scanner que hay al fondo del recinto y obligalo a usarlo (foto 25). Mientras hacés esto, algunos hombres de Crislavi (el presidente Georgiano) van a aparecer... cagamos. Nikoladze escapa y vos sos tomado prisionero.



Que ni se te ocurra moverte: apenas muevas un dedito, te llenan de agujeros. Eso sí: asegurate de tener equipados los NVG porque Lambert tiene preparado un apagón que va a comenzar en escasos segundos. Mientras esperás, prepará el SC-20K y los ya mencionados NVG. Mirá alrededor para ubicar el lugar en el que se encuentran los otros dos guardias y luego prestá atención al que está junto a vos. Seguí sin moverte y el tipo va a comenzar a contar hacia atrás y, cuando llegue a dos, las luces se van a apagar. Este es el momento: desenfundá rápido tu arma y pegale un tiro en la cabeza. Desde donde estás, podés eliminar a uno de los restantes dos guardias para, luego, correr y esconderte detrás de alguna caja. Ahora sí: movete normalmente hasta encontrar un lugar desde donde puedas despachar al último de los tres guardias.
Salí del sótano (no te olvides de agarrar los ítems que los tres tipos soltaron al morir) y se te va a dar la órden de eliminar a Nikoladze. Mandate hacia la habitación en la que estuviste recién y matá al guardia que hay ahora ahí. Acto seguido, mandate por la puerta doble para salvar.

11.D - La muerte de Nikoladze

Vas a encontrarte en un patio y vas a ver a Nikoladze escoltado para algunos hombres. Asegurate de mantenerte entre las sombras y eliminá tanto al guardia que tenés a tu derecha, como al que se encuentra en el segundo piso. Ahora, corré hacia la ventana que viste en la escena animada y trepá por la tubería que hay a su lado. Una vez en la cima de la tubería, soltate y agarrate del borde de la ventana para luego subir y entrar al corredor. Si andás necesitado de balas, hay municiones para las dos armas en la cornisa. Agarralas y apuntale a Nikoladze, que se encuentra en la ventana (foto 26), con la mira telescópica. Asegurate de apuntar bien y de eliminarlo de un limpio tiro en el cráneo: si hay un disparo que no debés fallar, es éste. Listo. Con Nikoladze muerto, es hora de salir del palacio. ¿Ves la puerta que hay detrás de vos? Un guardia va a venir por ahí: esperá a que aparezca, matalo y pasá para llegar a un checkpoint.



Avanzá por el hall, bajá por las escaleras hasta el salón comedor y eliminá dede lejos al guardia que patrulla el área. Continuá ahora hasta el fondo del comedor, pasá por la puerta doble que hay ahí y...

Felicitaciones. Esta intrincada y compleja aventura ha llegado a su fin. Disfrutá de la escena animada y, por las dudas, te recomiendo que salves el juego.
Nos vemos en una próxima estrategia.
Hasta entonces.

club play



O COMO CONVERTIRSE EN UN VERDADERO "TRAMPOSO"

Con una onda visual muy a lo Vagrant Story, Deception 3: Dark Delusion se convirtió en uno de esos juegos "importantes pero no tanto": "importante" porque se trataba de un juego de una calidad asombrosa, repleto de ingenio y originalidad; "no tanto", porque ese mismo ingenio del juego obligaba al jugador a ser más imaginativo de lo normal. Lo que se dice, un juego bien jodido. Sin embargo, Deception 3 es un juegazo en toda regla... y acá tenés estos trucos para que, si alguna vez intentaste jugarlo, no te sientas frustrado...

Bonus Especial: Cada vez que termines el juego, vas a recibir 50.000 Dreak. Además, podés mantener las trampas y los Dreaks que ya tenías para volver a usarlos cuando comiences el juego nuevamente.

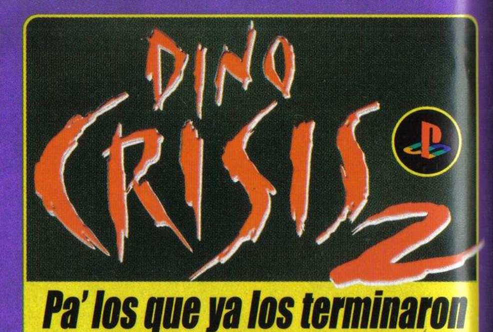


Colección de Audio: Para habilitar esta colección de audio (Sound Collection), tenés que obtener todos los rangos posibles en el modo Trap License.



Tercer final: Cuando Cecilia te pregunte si querés ir con ella y uses las piedras para liberar al hombre, vos contestá que no. Esto hará que habilites el tercer ending del juego y obtengas la Barracuda





Pa' los que ya los terminaron

¿Cómo? ¿Ya completaste el Dino Crisis 2? ¿Y? ¿Te creés que la cosa termina ahí? Error, mi estimado lector: el Dino Crisis 2 no es uno de los juegos más jugados de la historia de la PSX sólo porque sí: cuando el juego termina por primera vez, es ahí cuando empieza la verdadera diversión. Y si no nos creés, seguí leyendo...

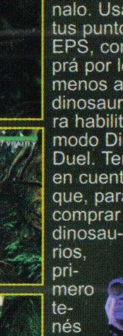
Dinosaurios Extra: Seleccioná a Rick, a Gail y al tanque en el modo Extra Crisis para poder elegir entre una mayor cantidad de dinosaurios en la pantalla de selección de personaje del modo Dino Duel. Si elegís a todos los personajes y a todos los dinosaurios, vas a habilitar también al Triceratops y al Compsagnathus.

Municiones Infinitas: Terminá el juego una vez, habiendo encontrado los once Dino Files. Esto te va a dar municiones infinitas para cualquier arma cuando comiences un nuevo juego desde el principio.

Modo Dino Coliseum: Para habilitar este modo llamado Dino Coliseum, simplemente tenés que terminar el juego una vez.

Modo Dino Duel: Una vez que hayas habilitado el Dino Coliseum, empezá el juego por segunda vez y, nuevamente, terminalo. Usando tus puntos EPS, comprá por lo menos a dos dinosaurios para habilitar el modo Dino Duel. Tené en cuenta que, para comprar dinosaurios, primero tenés que seleccionar a Gail, a Rick y al tanque.









La liga más poderosa y fantástica del básquetbol mundial asombra no sólo en la vida real sino también en los fichines. NBA Live 2003 es el colmo del alegror (parafraseando a ciertos colegas) para los fans del básquet. Y es para ellos (y para los no tan fans también) que publicamos estos super trucos...

Nota: estos trucos podrían no funcionar con la versión PAL del juego.

UN POCO DE TODO

Jugar como B-Rich: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la palabra **DOLLABILLS** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. B-Rich va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

Jugar como Busta Rhymes: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la palabra **FLIPMODE** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. Busta Rhymes va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

Jugar como DJ Clue: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la pa-labra **MIXTAPES** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. DJ Clue va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

Jugar como Ghetto Fabulous: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la palabra **GHETTOFAB** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. Ghetto Fabulous va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

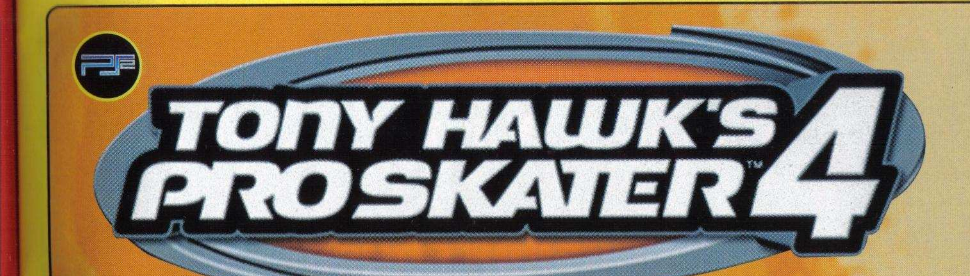
Jugar como Hot Karl: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la palabra **CALIFORNIA** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. Hot Karl va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

Jugar como Just Blaze: Entrá en la pantalla de creación de personajes e ingresá la palabra **GOODBEATS** como si fuera el apellido. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo. Just Blaze va a aparecer en la lista de jugadores libres. Para incluirlo en tu equipo, simplemente seleccioná la opción *Sign / Release Player*.

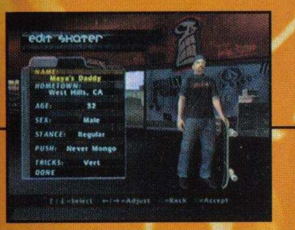








Ma qué esqueiter: ¡pa-ti-ne-te-ro!







La saga de los Tony Hawk sigue creciendo y ganando fans en todo el mundo. Y este Tony Hawk's Pro Skater 4 es uno de los principales responsables. Ah: vos sos de esos que ya se lo jugaron de principio a fin, ida y vuelta, como cinco veces. Entonces estos trucos son ideales para vos...

Skaters ocultos: Ingresá cualquiera de los nombres que ves en esta lista para habilitar a un skater oculto.

Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake

Truco Matrix: Para habilitar este truco, primero andá a Options y luego entrá en Cheat Codes. Ahí, ingresá la password **NOSPOON**. Que lo disfrutes.

Jugar como Daisy: Para habilitar este truco, primero andá a Options y luego entrá en Cheat Codes. Ahí, ingresá la password **(o)(o)**.











Cuacho chucos



Una de las mayores sagas de RPGs de todos los tiempos no podía no tener trucos. Y si bien Baldur's Gate nació originalmente para las PC, no pudo mantenerse indiferente al más que rico universo de la PlayStation. Es por eso que te damos ahora estos super trucos para hacer que un juego ya de por sí atrapante, lo sea incluso aún más...

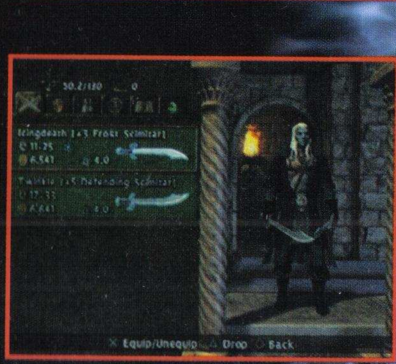
Menú de trucos: Mantené presionado **R2+L1+▲+←** y, sin soltarlos, presioná **Start** para hacer que un nuevo menú aparezca. Este menú te permite setear varios trucos en el juego.

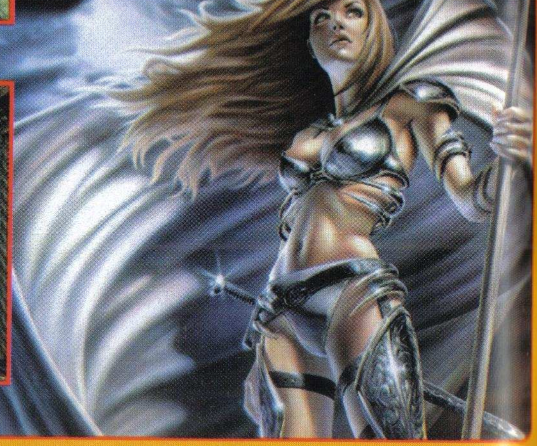
Personaje en nivel 20 y 75.000 piezas de oro: Mientras estás jugando, presioná **L1+R2+▲+←+R3+Start**. Si lo hiciste correctamente, tu personaje va a pasar automáticamente a tener nivel 20 además de poseer 75.000 piezas de oro, 1.000 puntos de salud y 1.000 puntos de maná. Eso sí: tené en cuenta que tu personaje ya no va a aumentar más de nivel, estancándose en el nivel 20 por el resto del juego (el nivel máximo que un personaje puede alcanzar en BGDA es 40).



Truco en la pantalla de carga: Mientras el juego se está cargando, cuando veas la pa-labra Loading, podés usar el **R3** para mover las llamas hacia arriba o hacia los lados.

Jugar como Drizzt Do'Urden: En la pantalla de selección de personajes, presioná y mantené presionado **L1+R1+▲** y, luego, presioná **✕**. Ahora, comenzá un juego nuevo y vas a ver que Drizzt Do'Urden es ahora un personaje seleccionable.





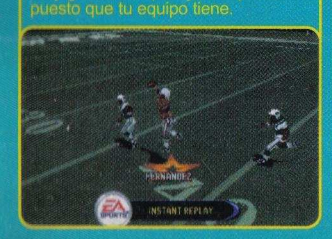
El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Juego: MADDEN 2004 - 8.00

Por Zarce Fernández
Empresa: EA Sports.
Referencia: NFL Game Day 2003.
Género: Deportes (fútbol americano).
Idioma: Inglés.
Comentario: ¿Un juego más de fútbol americano? Nooo, mis amigos... éste es un Señor Juego. De esos que te atrapan hasta que tu vieja te manda a hacer la tarea... Muy bueno, te enseña todo lo que tenés que saber del juego, con un gran realismo en el cansancio y las habilidades de los jugadores. Para tenerlo en cuenta.

Presentación: 8,00 - No tiene. Las repeticiones son impresionantes.
Gráficos: 7,00 - Muy buenos. Los jugadores son muy similares a los reales. La diferencia entre los estadios está bien y la ambientación también.
Sonido: 9,00 - Excelente. Juntaron a muy buenas bandas de hip-hop, rap metal y rock para este juegazo. Los comentarios son bastante buenos y, si venís haciendo las cosas mal, vas a entrar a oir al Guillermo Nimo de la NFL. Además, el sonido de cuando te tacklean está terrible... ¡me dolió!
Jugabilidad: 8,50 - Centrás el juego en el Mariscal de Campo (QB o Quarterback). Vos dominás todo, armás el equipo y se hace todo según como vos decidas. Sos el Bianchi de la NFL. Los pases son muy precisos, dependiendo de la exactitud del Mariscal de Campo, por supuesto.
Torneos: 6,00 - Muy variables, pero muy largos. Tenés diferentes tipos de juegos, desde un simple partido hasta toda una temporada.
Diversión: 8,50 - Muy buena. Podés crear tus propios jugadores y equipos con camisetas del color de tu equipo de fulbo favorito.
Puntaje: 8,00 - Juegazo, lo tenés que tener. Te entretenés a full. Ideal para jugar con los pibes y disfrutar de los golpes que se dan estos gigantes.
Consejo: Cuando crees a tu propio jugador, te conviene crear un Mariscal de Campo y un Corredor (WR) con todos los atributos en 100. Pero, ojo: si son muy buenos, su sueldo es muy groso, así que fijate el presupuesto que tu equipo tiene.





Juego: MLB 2004 - 7,00

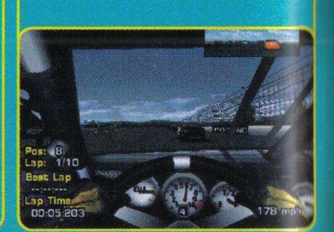
Por Zarce Fernández
Empresa: 989 Sports.
Referencia: Triple Play.
Género: Deportes (béisbol).
Idioma: Inglés.
Comentario: Bastante bueno. Entretenido. Deporte yanqui. Resulta un poco complicado moverse dentro de la cancha pero, cuando le agarrás la mano, es bastante entretenido.

Presentación: 9,00 - Excelente, con escenas de los mejores momentos de este deporte y una muy buena musicalización.
Gráficos: 4,50 - Regulares. Los personajes son bastante cuadrados y las cámaras son tirando a malas.
Sonido: 7,00 - La poca música del juego zafa, pero lo que más se destaca son los comentarios y los ruidos y voces que salen de las tribunas. ¡Cómo se nota la localía!
Jugabilidad: 6,00 - Resulta bastante complicada. Tenés que aprender a batear centrando la posición de la pelota y, a la hora de atraparla, se te complica un poco porque, a diferencia de otros juegos, vos llevás al jugador (no va él solito). Pero esto lo hace más entretenido.
Torneos: 7,00 - Desde un partido de exhibición hasta un torneo de Home Run (sólo para expertos: consiste en sacar la bocha fuera del estadio). Muy completo.
Diversión: 6,50 - La diversión está. Tenés unas cinco formas diferentes de juegos y, si estás acompañado de un par de amigos, te cagás de risa. Este deporte alternativo es ideal para un sábado a la noche en el que se nos pinchó la salida. Si probás, le podés pegar con la pelota al bateador cuando lanzás vos... muy bueno.
Puntaje: 7,00 - Se esperaba un poco más de este juego, pero no es para despreciarlo. El minitorneo de Home Run es excelente.
Consejo: Hasta que no le agarres la mano al bateo, apretá ■ para hacer un Avg Bat (bateo de principiante). No vas a hacer un Home Run, pero vas a tener más chances de pegarle a la pelotita.

Juego: NASCAR THUNDER 2004 - 6.50

Por Zarce Fernández
Empresa: EA Sports.
Referencia: Daytona.
Género: Carreras.
Idioma: Inglés.
Comentario: El TC 2000 de yanquilandia. Autos grandotes, la rivalidad Chevrolet (aguante) y Ford a full.

Presentación: 5,00 - Una muy buena escena de video con algún comentario de algún piloto de la NASCAR... pero bastante pobre para ser sinceros.
Gráficos: 7,50 - No tiene escenas animadas. Los autos están muy buenos y los detalles de cómo se te va haciendo percha el coche cuando chocás están muy bien trabajados.
Sonido: 8,00 - La música resulta medio repetitiva a veces, pero está buena. Si entendés algo de inglés, la voz en *off* (la voz de tu mecánico en la radio) es un cago de risa.
Jugabilidad: 6,50 - Parece medio durita y en más de una ocasión vas a putear por pasarte en la frenada. Sólo es cuestión de que le agarres los tiempos a las curvas. Tené en cuenta que las pistas son todos óvalos.
Torneos 6,00 - Poco variado y las pistas son todas muy similares entre sí. De todas formas, cumple.
Diversión: 5,50 - La falta de variantes dentro de lo que es la carrera en sí, te aburre. Sobre todo si te mandaste a correr un torneo completo, en el cual todas las pistas te van a parecer iguales.
Puntaje: 6,50 - Para pasar el rato, está bien.
Consejo: Aunque te suene raro, frená un toque antes de la curva y dejá que el auto se abra un poco. No lo hagas muy cerrado porque vas a perder velocidad.



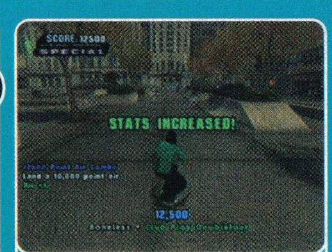
El Ojo Clínico

Juego: FREEDOM FIGHTERS - 7,00

Por Adrián Carrión
Empresa: EA Games.
Referencia: True Crime: Streets of L.A.
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: Se pudrió todo en el país de las estrellitas y vos sos el único dolobu que se anima a liberarlo de la opresión extranjera. FF combina estrategia con acción. Eso hace que interactúes todo el tiempo con el juego y no sea otro tonto jueguito de acción *"¡Tracatetracate! ¡Los mato a todos!"*.

Presentación: 6,50 - Gráficos del juego. Buena música.
Gráficos: 7,00 - Se parecen mucho a los del State of Emergency. Hay muchas texturas que son bastante copadas. De todas formas, los niveles no son muy grandes y no justifican los tiempos de carga.
Sonido: 7,50 - La música de película apocalíptica queda bien. Los FX no son de muy buena calidad, pero tampoco son malos.
Jugabilidad: 8,50 - El hecho de que la mira se active con el **L3** me parece estúpido. Más sabiendo que el **R1** o el **R2** son más cómodos. Igual, te terminás acostumbrando. Los comandos para hacer que tus compañeros ataquen, defiendan o te sigan son muy útiles.
Historia: 6,00 - De plomero a líder de la revolución por la liberación norteamericana contra la vieja Unión Soviética. ¿Qué pasaría si la URSS hubiese ganado la guerra fría y hubiese conquistado USA?
Diversión: 7,50 - El novedoso sistema estratégico lo hace más adictivo que los demás juegos "medio mediocres" de este estilo.
Puntaje: 7,00 - Astilla.
Consejo: Buscá por todos lados a los heridos para curarlos, así vas a subir tus puntos de Carisma y vas a tener muchos más compañeros para dirigir. Si mandás a tus luchadores al frente, te los van a achurar; quedate pillo y eliminá a todos los que puedas matar vos y luego avanzá.





Juego: TONY HAWK'S UNDERGROUND - 9.90

Por Adrián Carrión
Empresa: Activision.
Referencia: Tony Hawk's Pro Skater 4.
Género: Deportes (skateboarding).
Idioma: Inglés.
Comentario: Muy pocos juegos superan a sus antecesores, pero Tony Hawk's Underground, los superó a todos juntos.

Presentación: 9,50 - Música *hip hopera*, muy buenos gráficos y, para mí, la mejor presentación de todos los Tony.
Gráficos: 9,00 - Sin contar algunos autos, los gráficos son excelentes. Detalles por todos lados, niveles grandes, nuevas animaciones y los videos (¡son una parva!), con calidad DVD.
Sonido: 9,00 - Tiene alrededor de 35 temas de tres estilos distintos para que estés a cuatro bafles.
Jugabilidad: 9,80 - Tiene nuevos movimientos como el Wallplant y seis movimientos de la onda Freestyle, más la posibilidad de caminar y trepar objetos y manejar algunos autos (sí, aunque no lo creas, manejás autos). Los controles son balanceados y amistosos.
Historia: 8,00 - Ahora THU tiene historia. Vos y Eric (el envidioso) quieren llegar de lo Fresh hasta ser Pro del Skater y tienen aventuras por todo el mundo conociendo a celebridades.
Diversión: 10,00 - Jugás online, podés crear tus tricks, tus parques, tus tablas, tus personajes (¡podés editarle hasta el bulto! ¡Y no te estoy jodiendo!), ponerle tu cara a los personajes, muchos videos, alta música y, encima, ahora tiene historia. ¿Qué más querés? ¿Que la PS2 sea una Skateboard?
Puntaje: 9,90 - Apuesto a que leés esto con tu THU en la mano.
Consejo: ¿Competencias y puntajes altos e inalcanzables? Una ayuda para cuando te quedás sin impulso en el Manual: no salgas del manual; empezá a hacer combinaciones Freestyle (▲+■; ●, ●; ●+■; etc), así vas a poder multiplicar por 10 cualquier puntaje (si aguantás más y llegás a 20, mejor).

Juego: RATCHET & CLANCK - 9,90

Por Adrián Carrión
Empresa: Insomniac Games.
Referencia: Jak & Daxter.
Género: Aventuras.
Idioma: Multilingüe.
Comentario: Si la PS2 saca juegos como los más vendidos títulos aventurescos al mejor estilo Nintendo 64 y encima son recopados como éste, ¿qué le va a quedar a la GC? R&C, dos desconocidos que ahora sabrán lo que es estar en el podio de los juegos de la PS2.

Presentación: 8,00 - Te inserta en la historia con gráficos del juego (muy bien) y música misterioooosa.
Gráficos: 9,50 - No dejan nada al azar. Aparte de sentir que jugás con la GameCube, sentís que verdaderamente ése es tu mundo, mundo en el que vos te vas a sentir como El Principito en su asteroide...
Sonido: 9,50 - Música y efectos muy copados, sobre todo la música. Las voces están muy bien actuadas y casi no se siente lo gallegote.
Jugabilidad: 9,00 - Aparte de que Clank tiene una parva de *upgrades* dándote nuevos movimientos y cosas parecidas, Ratchet tiene una montaña de armas de todos los tipos que te puedas imaginar. Para treparse lanza bombas, gritonas, metralletas y demases. Todo lo que puede pedir un juego de estas caraceristicas está acá, ¡en Ratchet & Clank! ¡Compralo porque se agoooooooota! (otra fiesta de egresados más y ni siquiera voy a hablar del juego, je, je, je...).
Historia: 9,00 - Es bastante copada la idea (la de chorear minerales de otros planetas para luego destruirlos). Lástima que tenés que impedirlo.
Diversión: 9,70 - No tiene muchos minijuegos pero los niveles son grandes y el juego es largo.
Puntaje : 9,90 - Hasta el más exigente de los jugadores de Nintendo se va a copar con R&C.
Consejo: Fijate que, antes, tenés que pasar por otro planeta para poder pasar por el que te quedaste trabado. Comprar armas primero, es tu prioridad.



Premio Eutanasia: Vacante.

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.

EL PROFETA

Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.

SOCOM II: U. S. Navy Seals

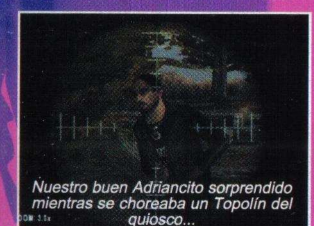
Por Alejandro Prieto

Zipper Interactive y Sony Computer Entertainment están, por fin, a punto de terminar una de las secuelas más espe-radas en el mundo: *SOCOM II: U.S. Navy SEALs*, la segunda parte de un juego que ya es hoy una leyenda.

Online de verdad

A aquellos que no tuvieron la suerte de jugar con el primer *SOCOM*, les contamos que se trató del primer juego que le dio la posibilidad a los usuarios de PS2 de disfrutar de una competición online capaz de rivalizar con las de PC.

En esta nueva entrega, podés seleccionar jugar por medio de una LAN o, si lo tuyo no es el Multiplayer, disfrutar del modo Single Player. El modo online te permite jugar con hasta quince jugadores más, formando equipos de hasta ocho miembros a lo largo de misiones que incluyen objetivos como demoler determinadas instalaciones ubicando explosivos en lugares específicos, rescatar rehenes en manos de grupos te-rroristas, escoltar a algún diplomático o personaje importante y eliminar al bando enemigo por completo. Lo bueno de esto es que vos podés elegir ser un SEAL o un terrorista, creando así dos bandos que poseen, cada uno, su objetivo específico según cada misión (si sos terrorista, tu objetivo es eliminar a la persona que los SEALs custodian, por ejemplo). El juego termina cuando uno de los dos bandos alcanza su objetivo, cuando ambos bandos fallan (ninguno de los dos equipos completa su objetivo antes del tiempo determinado) o cuando todos los miembros de uno de los dos bandos son eliminados. *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* incluye doce escenarios multiplayer nuevos, además de versiones optimizadas de los diez escenarios del primer juego.


Nuestro buen Adriancito sorprendido mientras se choreaba un Topolín del quiosco...


Los gráficos, las sombras y las texturas son un deleite.

De a uno también vale

Claro que, si lo tuyo es el Single Player, quedate tranqui porque el *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* también pensó en vos. En este juego vas a encontrar doce misiones diferentes que se llevan a cabo en distintos lugares del mundo, tanto en escenarios urbanos como rurales, en países como Argelia, Albania, Rusia y Brasil, por mencionar sólo algunos.
En este modo Single Player, comandás un equipo de cuatro SEALs a los cuales les podés dar órdenes específicas al tiempo que usás las más avanzadas armas disponibles, como los M4A1, los MP5 y varios modelos de pistolas automáticas y rifles para francotiradores.

Tiro, lío y cocha golda

Probablemente, uno de los puntos más atrapantes de este juego sea la gran cantidad y variedad de armas que se han incluido: son más de quince e incluyen los ya mencionados pistolas y rifles Sniper, más ametralladoras, subfusiles, rifles de asalto, granadas y RPGs, eso sin mencionar otros aparatejos más que útiles como minas antipersonales, marcadores láser (los cuales te permiten señalar un objetivo determinado para que un posterior ataque aéreo lo vuele en pedazos) y emplezamientos de ametralladoras y cañones. Todo el equipamiento y las misiones del *SOCOM II: U.S. Navy SEALs* está basado en sus versiones reales, y los pibes de Zipper Interactive pusieron tanto empeño en esto que consiguieron la colaboración de la propia Marina de los EE.UU. para que supervise el realismo tanto de las armas como de las misiones.

SOCOM II: U.S. NAVY SEALS
Distribución
SCE
Desarrollo
Zipper Interactive
Género
Acción / FPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
16
Fecha de Lanzamiento
2004

Es mucho lo que todavía nos queda para contarte de este *SOCOM II: U.S. Navy SEALs*, así que estate atento porque vamos a ir publicando nuevos informes en próximos números. Por lo pronto, vas a tener que esperar para tenerlo en tus manos.

club play

Medal of Honor: Rising Sun

Por Alejandro Prieto

Medal of Honor ya se ha convertido en la saga de juegos de acción en la Segunda Guerra Mundial por excelencia. Pero, a diferencia de sus predecesores, este nuevo MoH no tiene lugar en Europa sino en el Pacífico. Sí: ahora te las vas a ver frente a frente con los japoneses...

Yo coltal tolta...

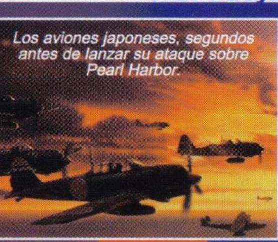
En Medal of Honor: Rising Sun encarnás al cabo Joseph Griffin, estacionado en uno de los principales teatros de operaciones del Pacífico: nada menos que Pearl Harbor. Y, como te imaginarás, el juego arranca con el sorpresivo ataque japonés que provocó que EE.UU. decidiera tomar cartas personalmente en la Segunda Guerra Mundial.
A medida que avanzás en este Rising Sun, podés ir a pie o utilizar emplazamientos armados como ametralladoras o baterías antiaéreas. Por lo que pudimos ver (y oir) este armamento pesado ha sido creado con un sonido extremadamente realista y fiel a sus pares reales. Rising Sun tiene efectos sonoros alucinantes, sobre todo en lo que respecta al sonido de las armas, desde el estruendoso rugir de cañones emplazados en una embarción, hasta el seco chasquido del eterno Garand M1. El juego en gene-ral posee un delicioso sonido ambiental, acompañado por voces magistralmente logradas, tanto en los diálogos como en los comentarios y gritos en el campo de batalla.

En Rising Sun podés usar baterías antiaéreas para bajar a los cazas japoneses.

El de la caja amaliiiilla...

El modo Single Player de Rising Sun te lleva a lo largo de nueve extensas misiones, cada una con diferentes submisiones y objetivos. Estas misiones incluyen escoltar a ciertos aliados por las calles de una cuidad tomada por el enemigo en las Filipinas, una operación de asalto durante la noche en Guadalcanal y una operación de infiltración e inteligencia en Singapur, por mencionar sólo algunas. Y, para cada una de ellas, disponés de un más que completo arsenal que, como ya dijimos, representa fielmente las armas que se usaron en este escenario de la Segunda Guerra Mundial. Pistolas automáticas, distintos tipos de granadas, el ya mencionado Garand M1 y la infaltable ametralladora Thompson son algunas de ellas, pero la lista sigue y sigue formando un total de veinte armas distintas a las que podés echar mano para salir victorioso en cada misión.


Cuando uno de estos ponjas se te venga al humo, más vale que reacciones a tiempo porque, sinó, te achura...


Los aviones japoneses, segundos antes de lanzar su ataque sobre Pearl Harbor.

Guarda que son jodidos, che

Pero, desafortunadamente (o no, según como lo quieras ver), los enemigos a los que te vas a enfrentar son extremadamente inteligentes. Pueden escapar ante la visión de una granada y buscar refugio, o tomarla si no explotó y lanzártela a vos; se ocultan ante el fuego cruzado y buscan la mejor posición para poder contrarrestar tu ataque; se gritan órdenes uno a otro para tratar de superarte (en un perfecto japonés que, si dominás el idioma, vas a entender sin problemas). Además, y a diferencia de los soldados alemanes, los japoneses pueden hacer uso de su ataque Banzai: si se dan cuenta que estás cerca de ellos, se van a lanzar salvajemente contra vos, tratando de achurarte con sus bayonetas. Esto hace que sea prácticamente un suicidio enfrentarse a varios enemigos japoneses al mismo tiempo, por lo que no te va a quedar otra que pelar las granadas o el rifle Sniper y destrozarlos antes de que lleguen a vos.

Medal of Honor: Rising Sun no sólo posee un modo Single Player, sino también un modo cooperativo en el que vos y un amigo pueden llevar adelante estas mismas misiones Single Player de a dos. Además, pueden jugar hasta cuatro jugadores en una misma PS2 y hasta ocho si está conectada en red. Como ves, Rising Sun pinta para ser uno de los mejores exponentes de una saga repleta de excelentes juegos. Si estás que te morís por ponerle tus garras encima, sólo vas a tener que esperar hasta diciembre de este año... quién te dice: por ahí Papá Noel te trae una sorpresita.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN
Distribución
Electronic Arts
Género
Acción / FPS
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
8
Fecha de Lanzamiento
Diciembre 2003

club play



GUNGRAVE OD

Por Alejandro Prieto

La secuela del sorprendente Gungrave ya está en marcha. Y la demo que la gente de Sega y de Red Entertainment tuvieron la sabia idea de mostrar deja bien en claro que, si el Gungrave original te gustó, este Gungrave OD te va a encantar (oia... eso lo tengo oído de algún lado...).

GUNGRAVE OD
Distribución *Sega*
Desarrollo *Red Entertainment*
Género *Acción / TPS*
Plataforma *PlayStation 2*
Fecha de Lanzamiento *Mediados de 2004 (en Japón)*

Desde el lejano Japón...

Gungrave OD fue presentado en el stand de Sega durante el Tokyo Game Show, la más importante convención de videojuegos del mundo junto con la E3 (ya te vamos a contar de qué la va el TGS), y presenta, como todos imaginaban, varias novedades y mejoras con respecto a su predecesor.
Aunque Gungrave OD incluye a dos nuevos personajes llamados Rocket Billy Red Cadillac (un chabón vestido de rojo y que lleva una guitarra a todas partes) y Kabane Juuji (quien nos luce un monono modelito negro, rematado con un sobretodo de color oscuro y una llama estampada en su hombro derecho, al tiempo que blande dos Gunswords -algo así como la Gunblade de Squall-), la demo presentada en el TGS se podía jugar únicamente con Grave, el protagonista tanto del juego original como de esta segunda parte.


Este payaso es Rocket Billy Red Cadillac, uno de los dos nuevos personajes.

Piñas, patadas... y ataúdes

La primera parte de la demo es un tutorial que te permite conocer los movimientos y características básicos del juego. Si bien la mecánica general de Gungrave OD se ha mantenido similar a la de su predecesor, hay varios cambios en lo que respecta a la jugabilidad. Una de las más notorias es un medidor de escudo que aumenta la cantidad de daño que Grave puede soportar. Además, los golpes que Grave da con su ataúd (su arma principal, la cual nuevamente vuelve a estar sujeta a su espalda) pueden enlazarse ahora en un combo de hasta tres golpes consecutivos, el cual te permite machucar oponentes o quitar obstáculos de tu camino. Pero lo mejor es que estos nuevos combos no son un adornito nada más: se convierten en un arma sumamente crucial, dado que los nuevos enemigos que aparecen en OD son capaces de bloquear o evadir tus disparos. Conclusión: no queda otra que emprenderla a mamporro limpio.


Gungrave OD tiene una variedad de efectos de la hostia, che...

Bonito, bonito

El aspecto visual de Gungrave OD todavía no llegó a su punto culminante (se trata de un trabajo aún en pleno desarrollo) pero se nota que los pibes de Red Entertainment se están mandando un laburo de aquellos porque los gráficos del juego, incompletos y todo, son excelentes.


Grave de compras con su ataúd a cuestas...

Los escena-rios, por su parte, son notablemente más chicos que los del Gungrave original, pero el nivel de interactividad que podés tener con ellos ha aumentado bastante, permitiéndote reventar *a piacere* todo lo que tengas a tu alrededor.
Este nuevo Gungrave también utiliza más y mejores efectos especiales, como filtros para las luces y efectos de partículas que marcan una notable mejora con respecto a la versión anterior. El único problema que Gungrave OD parece tener es un muy inconsistente *frame rate* (que, en criollo, quiere decir que el movimiento se cuelga de a ratos). Pero, teniendo en cuenta que la fecha de salida está pautada para bien entrado el año que viene, es más que seguro que éste y cualquier otro problemita que puede surgir van a ser solucionados.

Con un juego que amenaza con ser mucho más sólido y atrapante que su antecesor, Sega tiene planeado lanzar su Gungrave OD para mediados de 2004 en Japón, mientras que no hay todavía una fecha pautada para su lanzamiento en occidente. Hay que estar atentos, entonces.

club play

MEGA MAN X7

Por Alejandro Prieto

2003 es indiscutiblemente el año de Mega Man. Para fines de este año ya habremos visto nada menos que seis nuevos títulos para esta archifamosa saga de Capcom. ¿La razón? Mega Man cumple quince años desde su primera aparición en el mundo de los videojuegos y Capcom quiere festejarlo con todo. Y este debut de Mega Man en la PS2 parece el festejo correcto...

MEGA MAN X7
Distribución *Capcom*
Desarrollo *Capcom*
Género *Plataformas / Acción*
Plataforma *PlayStation 2*
Fecha de Lanzamiento *Fines de 2003*

Los viejos y los nuevos

Este nuevo Mega Man tiene varias diferencias con respecto a los episodios anteriores de la saga. Tal como mencionamos en la nota sobre la E3 de números pasados, a Mega Man y a Zero se les une un nuevo personaje llamado Axl y juntos se enfrentan al Red Alert Syndicate, una siniestra organización criminal. Claro que, al principio, sólo vas a poder jugar con Zero y con Axl, ya que Mega Man se encuentra atravesando una crisis existencial y decide dejar de lado la lucha contra el crimen. Pero, tranqui: nuestro azul amigo se repone de sus dudas y regresa a la lucha completamente renovado.


Mega Man vuelve mejor que nunca.

Novedades a granel

En cuanto al juego en sí, Mega Man X7 tiene otras varias novedades. Por ejemplo, podés elegir a Zero o a Axl en cualquier momento del nivel según te dé la gana, y cada uno de ellos posee sus propias características. Axl posee un cañón que apunta automáticamente a los enemigos más cercanos y vos podés cambiar de blanco simplemente presionando un botón. Además, tiene la más que interesante habilidad de transformarse en cualquier enemigo luego de adquirir su código genético, cosa que logra mediante un ataque especial.
Zero, por su parte, es un tanto más lento y se especializa en el combate cuerpo a cuerpo, haciendo uso de su ya famosa espada. Sin embargo, compensando su falta de alcance a la hora de atacar, Zero es capaz de rechazar los proyectiles que sus enemigos le lanzan. Por último, una vez que cuentes con Mega Man, vas a ver que éste posee su eterno brazo-cañón, el cual podés cargar con mayor potencia para realizar disparos más destructivos.
Los tres personajes van recibiendo mejoras a medida que completan las misiones y van derrotando Bosses (los cuales podés enfrentar en cualquier orden).
Pero en este Mega Man la cosa no se basa solamente en reventar y machacar a cuanto enemigo se te cruce. También tenés misiones un tanto más sutiles y que requieren de buena habilidad, como rescatar y proteger a ciertos Reploids en los diferentes niveles.

El trabajo visual es el mejor que se haya hecho jamás para un Mega Man.

2D or not 2D, dat is de cuestion...

Pero una de las cosas más distintivas de este Mega Man es su combinación de gráficos 2D y 3D. Algunos niveles están realizados en un riguroso 2D, plataformas en su estado más puro que responden al estilo clásico de los Mega Man. Pero, en ciertas ocasiones especiales, el juego cambia y adopta una perspectiva 3D, lo cual abre toda una nueva gama de posibilidades. De todas formas, tus personajes se mueven en este ambiente 3D de la misma manera en que lo hacían en 2D, aunque en ciertas ocasiones resulta un tanto confuso realizar sus movimientos (especialmente con la espada de Zero).
Si a todo esto le sumamos un robot gigante que podés conducir y que posee un poder de fuego arrasador, niveles especiales como el que requiere que corras una especie de carrera, esquivando obstáculos y eliminando enemigos a toda velocidad, y el hecho de que Capcom parece haber aumentado la dificultad del juego, es claro que este Mega Man X7 no es un Mega Man más.

La nueva aventura de nuestro héroe azulado es uno de esos raros juegos capaces de hacer que lo ya conocido se vea y se sienta como algo nuevo y fresco. Y lo mejor de todo es que, para cuando estés leyendo esto, probablemente el juego ya esté disponible en el mercado. Un consejo: probalo, no te va a defraudar.

club play

Como no podía ser de otra manera, Zero también hace su regreso.

THE STRUGGLE WITHIN CLOCK TOWER II

LA TORRE DEL MIEDITO

Oscuridad, misterios y zombies enmarcados en un ambiente inquietante y perturbador. Y, encima, vos sos una pendejuela menos peligrosa que Barney y sus amigos... lo que, por supuesto, hace que el juego sea más desafiante aún...

Por Leonardo Irianni / Daniel Selser

CONTROLES

Dirección del cursor.
Opción.
Acción.
Acción.
Pausa.

Clock Tower 2 es, sin dudas, un verdadero clásico. Uno de esos juegos que supieron dar el primer paso para desandar un camino por entonces poco transitado pero que, con el correr del tiempo, ha demostrado ser la vía perfecta para el nacimiento de títulos inolvidables. Clock Tower 2 podría, y de hecho puede, alinearse dentro del grupo de "los abuelos del terror", juegos que, mediante ingenio, originalidad y mucho pero mucho talento, dieron el puntapié inicial para un género que cuenta hoy por hoy con verdaderas obras maestras y cuyos fieles "masoquistas" se cuentan por millones.

Clock Tower 2 te propone una aventura inquietante y cautivadora, que bien puede ser considerada como "algo ya visto" por los jugadores de hoy en día, pero que en su momento no era moneda corriente. Vení con nosotros y dejate capturar por uno de los mejores exponentes de los juegos de terror.

CAPÍTULO 1

YELLOW CURSED DOLL

Algunos datos:

- Hay cinco finales en este capítulo.

- Existen más formas de hacer aparecer a Stephanie de las que se mencionan en esta guía. Yo sólo te nombro las ocasiones en las que lo necesitás (como, por ejemplo, para acceder a un final determinado).

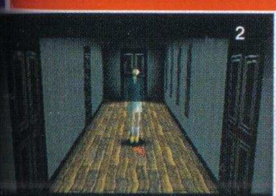
- Muy importante: para acceder al final G en el capítulo tres, no debés tocar al samurai en ningún momento. Este debe mantenerse quieto durante todo el juego. Sin embargo, tené en cuenta que, al hacer ésto, no podrás acceder a los últimos cuatro finales del juego. La única manera que tenés, entonces, de acceder a los otros finales es, lisa y llanamente, jugando al Clock Tower II de nuevo.

- Si revisás al samurai, éste va a comenzar a vagar por toda la casa y puede que te lo encuentres como puede que no. Si te lo llegás a cruzar, esquivalo y escondete (o disparale si estás usando a Bates).

Junto a la primera puerta vas a ver un botón. Accionalo, pasá, revisá el inodoro dos veces (como cuando la cadena no se lleva todos los sorullos) y salí. Entrá por la puerta de al lado, accioná el botón que hay junto a ella (del lado de adentro) y revisá el estante (foto 1) para encontrar una llave. Revisá la bañera dos veces y salí. Cruzá la puerta negra, usá la llave en la única puerta que podés tocar, revisá el brazo (nuevamente, dos veces) y volvé hasta la escalera por la cual ahora podés subir. Una vez arriba, pasá por la primera puerta y luego por la segunda (son las dos únicas puertas que se pueden abrir, así que no vas a tener problemas para encontrarlas). Revisá el piano y, acto seguido, volvé a entrar y revisá el sillón y la cabeza para transformarte en Bates. Salí de ahí, entrá por la puerta de la izquierda (foto 2) y revisá los cajones que hay junto a ésta. Volvé al cuarto de la escalera, dirigite hacia la puerta del fondo que está junto al samurai, tocá el botón y entrá. Revisá los estantes para encontrar una pistola y entrá al cuarto de al lado para prender la luz y hablar con Philip. Pasá ahora por la primera puerta de la derecha, prendé la luz, salí al balcón y vas a encontrarte de regreso en el cuarto en donde viste a Philip. Ahora, bajá la escalera y volvé al cuarto en el que hay un brazo sobre una mesa. Agarrá el amuleto, entrá al cuarto del fondo y revisá la heladera y el mueble marrón que hay junto a ésta. Vas a ver a Stephanie. Cuando el puntero titile, vos tocá todos los botones y el direccional para zafar. Una vez afuera, tocá la barra que está a la derecha (foto 3) para esconderte y, luego, regresá al cuarto de la chimenea y entrá por la última puerta de la izquierda. Recordá este lugar ya que acá vas a poder recargar balas y vida infinitamente (usá la llave en la mesita) y, más adelante, vas a poder guardar el amuleto en el ropero de la izquierda. Volvé a subir por la escalera, mirá al samurai (de acá en más, como ya dijmos, va a andar dando vueltas por toda la casa), pasá por la primera puerta y, luego, por la que está a la izquierda (la misma de la foto 2). Revisá la estatua, salí y entrá al cuarto de al lado (el del piano). Salí al balcón, pasá por la siguiente puerta y revisá el mueble que está en la esquina superior derecha para hallar una llave. Ahora, bajá, dirigite hasta la habitación del armario y la mesita (la que te dije que recordaras) y guardá el amuleto en el ropero. Luego, regresá hasta el cuarto del brazo sobre la mesa y usa la llave en el segundo cuarto de la derecha (foto 4).



1

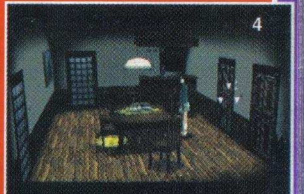


2



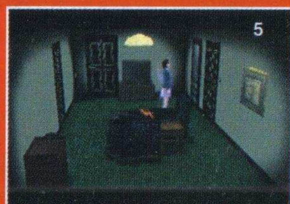
3

***FINAL M:* si entrás acá con el amuleto puesto, vas a ver el final M.**



4

Una vez adentro, tocá a Stephanie para salvar a Kathryn y, cuando salgas del cuarto, cerrá la puerta con la misma llave con la que lo abriste.



5

***FINAL L:* si no cerrás la puerta, subí la escalera y entrá al cuarto en donde viste a Philip. En el camino debés equiparte la pistola dispararle a Stephanie (recordá que, para esto, tenés que ser Bates, así que no vuelvas por tu amuleto). Cuando llegues, pasa por la puerta blanca (foto 5) y mirá a Kathryn para obtener el final L.**

Acto seguido, volvé por tu amuleto, regresá y abrí la

Continúa en la página siguiente.

puerta que cerraste con la llave. Revisá la mesita del velador para ver la carta y, luego, subí la escalera y andá al cuarto de la estatua (la ya famosa foto 2) para revisar la cama en donde estaba la estatua.

FINAL K: podés guardar el amuleto en el mueble blanco que está a la derecha. Luego, tocá la radio y verás a Stephanie. Cuando te ataque (el cursor titila), vos tocá todo para que Alyssa se transforme en Bates y le encaje un buen fulbo a Stephanie. Salí del cuarto de la cama, andá hacia arriba, esperá a Stephanie y disparale. Ahora, bajá por la escalera, hablá con Philip, dirigite al cuarto del brazo sobre la mesa y mirá el brazo que está en el piso para ver una llave que vas a usar en el cuarto que está más abajo (junto a donde viste la carta). Pasá por la segunda puerta y prendé la luz para ver el final K.

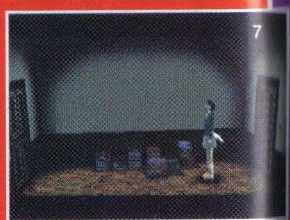
Cuando veas que la estatua ya no está, salí y bajá por la escalera para hablar con Philip, quien te dará una llave: pasá la puerta negra.

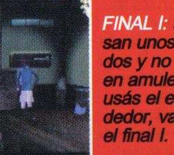
FINAL J: para ver el final "J", entrá al cuarto de salud infinita y guardá el amuleto en el ropero. Ahora, salí y tocá el reloj que está sobre la chimenea. Cuando la espada te ataque, vos tocá todos los botones y Stephanie va a aparecer. Acercate a ella y tocá los botones (cuando el puntero titile) para transformarte en Bates. Volverás al cuarto del ropero, así que salí por donde está la chimenea, equipá la pistola y disparale a Stephanie. Ahora, andá al cuarto del brazo en la mesa, entrá por la puerta que está junto al dormitorio (como en el final K), bajá al sótano, prendé la luz y hablá con Philip.

Con la llave en tu poder, entrá por la puerta que está abajo a la derecha, hablá con Kathryn dos veces (como cuando la cadena no se lleva todos los sor... ah, no) y revisá la estufa también dos veces (bueh, basta...) para obtener el kerosene (foto 6). Ahora, abrí la puerta junto al dormitorio (igual que en los finales J y K), bajá al subsuelo (como en el final J), revisá la mesita blanca para encontrar un encendedor y, luego, hablá con Philip. Cuando te ataque, tocá los botones y, eventualmente, vas a regresar al cuarto de arriba: retrocedé un cuarto hasta el lugar que muestra la foto 7.



Cuando llegues al cuarto de arriba, luego de que Philip te haya atacado, tal vez escuches la risa de Stephanie. Si es así, volvé al cuarto del brazo en la mesa y escondete en la barra. Volvé junto a la escalera del sótano para ver a Philip: hablale y agarrá la estatua. Ahora, andá hasta la chimenea y tocala. Apenas Stephanie aparezca, usá la estatua en ella y luego el kerosene. Cuando te puedas mover nuevamente, agarrá el amuleto del piso (foto 8), usá el encendedor en la chimenea y chau capítulo uno...





FINAL I: si pasan unos segundos y no agarrás en amuleto o no usás el encendedor, vas a ver el final I.

CAPÍTULO 2
NOISY MONSTERSCAGE

Algunos datos:

- No hay finales en este capítulo.
- Tratá de matar a todos los zombies mientras usás a Alyssa (excepto donde se aclare lo contrario), ya que acá hay una trampita/bug que puede resultar un tanto molesta: cuando matás a un zombie siendo Bates, éstos se regeneran.
- Para matar a un zombie mientras controlás a Alyssa, necesitás una silla o algo parecido. De todos modos, hay un lugar en donde podés matar siempre a los zombies (ya que las sillas desaparecen una vez que las usás): el baño de mujeres en el "pasillo".



Abrí la puerta del medio, revisá la segunda mesa para encontrar una llave (foto 9) y salí de la habitación. Andá hacia la derecha, revisá la doble puerta negra, seguí hasta el final y entrá por la puerta que tenés enfrente. Luego, andá

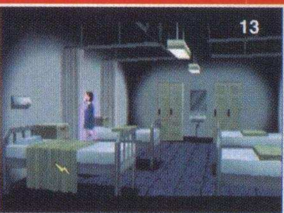


Continúa en la página siguiente.

Clock Tower II

hacia la izquierda y entra por la puerta blanca que está junto al sillón negro. Agarrá la silla (foto 10) y partísela al zombie en el marulo (o donde más te guste... tampoco es un ataque muy refinado que digamos, ¿no?). Una vez afuera, andá hacia la derecha y entrá por la puerta que hay frente a Alyssa. Hablá con Bowman, revisá su escritura, volvé a la puerta donde aga-rraste la silla, revisá al zombie y tocá los botones. Si el fiambre no se levanta, miralo otra vez para agarrar la llave. Si se levanta, volvé hasta donde viste a Bowman y partile una silla. Ahora, mandate hasta el ascensor (es la doble puerta verde; antes debés tocar el botón) y, una vez dentro, presioná el botón que está en la parte más alta (foto 11). Cuando llegues, vas a ser víctima de un zombie. Bajá por el ascensor y entrá por la puerta que se ve en la foto 12. A este lugar lo voy a llamar el "pasillo". Entrá al baño de mujeres (la puerta con un cartel rosa al lado) y abrí la puerta del medio para matar al zombie. De ahora en más, como bien aclaramos, para matar a un zombie siendo Alyssa, vas a volver acá. Regresá ahora hasta el ascensor, subí por él y, a tu izquierda, vas a ver a Corey. Hablá con él, usá el ascensor para bajar, volvé a donde empezaste el nivel y, cuando oigas a un zombie, volvé al baño de mujeres para matarlo. Vas a encontrarte en el "pasillo". Entrá por la primera puerta para llegar a la sala de computadoras y guardá el amuleto en el cajón del gabinete derecho. Salí del cuarto, volvé hasta el cuarto de mujeres y abrí la puerta de la izquierda. Salí del baño, entrá a la sala 101 (junto al baño de hombres), prendé la luz, agarrá la pistola del casillero y revisá la pileta. Ahora, andá hacia el cuarto 102 (casualmente junto al 101) y dejate atacar por el zombie: tocá los botones para transformarte en Bates y disparale. Subí por el ascensor, andá hacia la derecha y usa la Storage Key (llave del depósito) en la única puerta que vas a ver. Prendé la luz, hablá con la enfermera y agarrá el destornillador que hay sobre la izquierda (foto 12). Salí del cuarto, andá hacia la izquierda, pasá por la única puerta que hay y hablá con Kaplan. Usá el destornillador en su escritorio para agarrar la llave, bajá por el ascensor, andá a donde empezaste el nivel (la doble puerta negra) y entrá a la sala 104 (desde la izquierda, la segunda sala).





Revisá la mesa (foto 13), volvé a donde agarraste la llave del zombie que estaba en el piso y hacé lo siguiente: corré hacia la puerta que está a la izquierda (foto 14), entrá por ella y salí nuevamente de inmediato. Mientras salís, equipate la pistola, disparale al zombie y, ahora sí, entrá tranquilo. Abrí el escritorio con la llave, agarrá la escopeta y leé el libro que está sobre el escritorio. Cuando el zombie entre, vas a tener que encontrar su punto débil: apuntale por todo el cuerpo hasta que la mira se ponga roja y disparale en ese lugar. Recorda que, de ahora en adelante, para matar a un zombie ya sea con la pistola o con la escopeta, primero vas a tener que buscar su punto débil (¿y por qué antes no? Vaya uno a saber...). Ahora, volvé a la sala de computadoras en el "pasillo" y agarrá el amuleto. Subí por el ascensor, volvé a hablar con la enfermera (donde ya lo habías hecho) y con Kaplan, y tocá los botones para ver a Shannon. Volvé a la sala de computadoras, hablá con Bowman y respondele que no. Regresá a la doble puerta negra del principio, pasá por ella y usá la llave en la última puerta. Ahora, escopeta en mano, deberás matar junto a Corey a unos cuantos zombies. Las balas son infinitas (foto15), así que dale sin asco. Un consejo: matalos en el orden en que van apareciendo y tratá de buscar el blanco en la cabeza. Cuando termines, el tercer y último capítulo estará dando inicio...





CAPÍTULO 3
THE FATHERS

Algunos datos:

- Este capítulo tiene ocho finales diferentes.

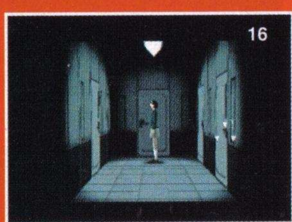
- Recordá que, si moviste al samurai en el primer ca-

Continúa en la página siguiente.

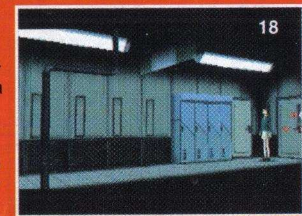
Clock Tower II

pítulo, no vas a poder ver el final G.
- Luego de ver a Maxwell por primera vez, éste va a volver a aparecer en cualquier lugar y, aproximadamente, cada media hora de juego.
- Al igual que en el capítulo anterior, existe un lugar para matar a los zombies usando a Alyssa: el matafuegos junto a la oficina de Shannon.

Pasa por la puerta a tu izquierda, subí la escalerita y entrá por la puerta de abajo (foto 16). Prendé la luz y agarrá la llave en la biblioteca del medio. Ahora, salí, entrá por la puerta de enfrente y hablá con Bowman. Salí de esa habitación y entrá por la puerta que está arriba de todo para dejar el amuleto en el casillero de la derecha y usar la llave en la puerta que está a su lado. Una vez adentro, revisá el gabinete de la izquirda, el cuerpo y la mesita que hay junto a éste para agarrar una escopeta (foto 17). Pasá por la puerta de la derecha y, luego, por la de la izquierda para ver a Maxwell. Dejate atacar y tocá los botones para transformarte en Bates. Esperalo en el próximo cuarto y disparale dos veces con la escopeta. Volvé ahora por tu amuleto, pasá por la puerta por donde vino Maxwell y, luego, por la que está a la izquierda de Alyssa. Avanzá, pasá por otra puerta más y, en lugar de entrar en la habitación que está a la derecha, dirigite hacia la izquierda, agarrá el matafuegos y matá al zombie (de ahora en más, siempre que ataquen a Alyssa, volvé a este lugar). Pasá por la puerta rosada que hay a la izquierda del matafuegos y revisá la pileta para encontrar la tarjeta azul. Salí del baño, andá hacia la derecha, entrá por la puerta que hay en frente (foto 18) y hablá con Shannon.



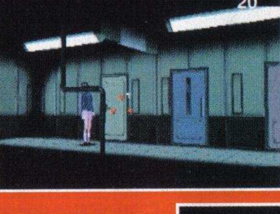


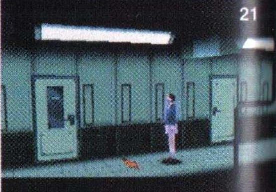


***FINAL H**: si, luego de matar a Maxwell, llegas acá como Bates y le hablás a Shannon, vas a ver el final H.*

Ahora, guardá el amuleto en la biblioteca junto al escritorio de Shannon, pasá por la siguiente puerta y transformate en Bates. Matá al zombie, pasá al próximo cuarto para hablar con Corey, mandate por la puerta de la izquierda y matá al zombie que hay ahí para, luego, entrar por la puerta de la izquierda. Prendé la luz, revisá el casillero y regresá al cuarto donde te transformaste en Bates. Revisá el brazo que hay en la pared (foto 19) para agarrar el alambre (si no tenés armas, hay una pistola en el mueble frente al segundo cadáver), volvé al casillero y usá el alambre en él. Ahora, volvé al famoso pasillo del matafuegos y el baño de mujeres. Seguí hacia la izquierda y entrá en la última habitación que veas (foto 20). Hablá con la enfermera, cruzá la puerta junto a ella, andá hacia la izquierda y entrá por la puerta que se muestra en la foto 21. Prendé la luz, usá la llave en el panel de control que está en el rincón derecho (foto 22) y salí. Dirigite hacia la izquierda y entrá por la doble puerta negra.









***FINAL G**: si no moviste al samurai en el capítulo uno, acá vas a ver el final G.*

Justo debajo de la tercera luz que cuelga del techo, encontrarás una llave. Volvé al cuarto en donde viste a Shannon, agarrá el amuleto, regresá hasta donde abriste el casillero con el alambre y entrá por la puerta de enfrente para agarrar la llave que está en la primera biblioteca.

***NOTA**: si entras acá siendo Bates, en lugar de la llave vas a encontrar un cuchillo, el cual sólo te va a servir para ver el final E, explicado más adelante.*

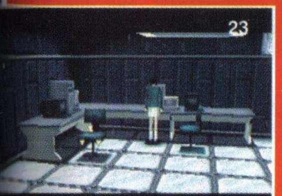
Hecho esto, volvé hasta el ascensor (te acordás donde era, ¿no?) y subí. Andá hacia la derecha, luego

Continúa en la página siguiente.

nuevamente a la derecha y revisá el escritorio que tiene una silla roja para encontrar el encendedor. Salí, cruzá el pasillo hacia la izquierda, entrá por la puerta y usá el encendedor en la puerta azul para obtener la llave. Volvé hasta el pasillo del ascensor, pero no bajes. En cambio, andá hacia la izquierda y usá la llave que acabás de encontrar en la puerta de la izquierda (junto a Alyssa). Entrá y hablá con Mawell.

***FINAL F**: si le hablás a Maxwell siendo Bates, vas a ver el final F.*

Pasá por la otra puerta que hay en el cuarto, agarrá la silla y partísela en la bocha a Maxwell. Volvé a entrar, mirá al zombie, salí y esperalo. Esquivalo, entrá y partile la misma silla que usaste con Maxwell (si esta silla no está, vas a tener que volver por el matafuegos). Revisá la otra silla que hay acá para encontrar una llave (foto 23) y salí de este cuarto y del próximo también. Una vez en el pasillo, avanzá hacia la derecha y usá la Storage Key en la puerta que está frente a vos (foto 24). Prendé la luz y hablá con Hale.



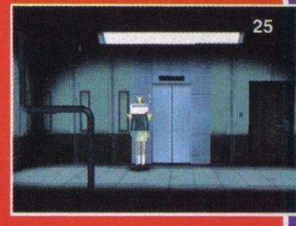


***FINAL E**: si agarraste el cuchillo en lugar de la llave para esta puerta, cortá la soga y hablá con Hale para ver el final E. Recordá que debés hablarle siendo Bates.*

Luego, usá la llave de las esposas en él y pasá por la siguiente puerta (la que está junto a Hale). Prendé la luz junto a la puerta, revisá la biblioteca para agarrar la tarjeta roja y volvé al cuarto en donde agarraste el encendedor (donde había una mesa roja) para hablar nuevamente con Hale. Luego de hablar con Philip, andá hacia tu derecha, guardá el amuleto en la biblioteca que está junto a la puerta por la que entraste y andá a tu derecha. Revisá el escritorio y luego usá la llave en él para obtener la tarjeta verde. Usá la tarjeta roja en la puerta que hay junto a Alyssa y usá la azul en el ascensor (foto 25). Transformate en Bates, matá al zombie con la escopeta, entrá por la primera puerta que veas, matá a un nuevo zombie, volvé por tu amuleto y regresá a este cuarto. Entrá ahora por la puerta de arriba y guardá el amuleto en la biblioteca (haceme caso). Salí de acá, mandate por la puerta que está a la izquierda y hablá con Shannon.

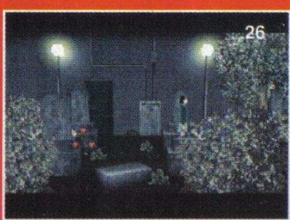
***FINAL D**: si le hablás con el amuleto puesto, vas a ver el final D.*

Agarrá el hacha que hay junto al cadáver, volvé a donde dejaste el amuleto, usá el hacha en el cadáver que hay acá y agarrá la llave (¡puaj!). Ahora sí: recuperá el amuleto. Volvé al hall, o sea donde bajaste con el ascensor, y entrá por la puerta que está a la derecha. Hablá con Bowman y decile que no.



***FINAL C**: si le decís que sí, vas a ver el final C.*

Usá la llave que agarraste en la puerta junto al horno, subí la escalera y salí al cementerio. Revisá a Philip dos veces para obtener una llave (foto 26), volvé al hall y usala en la puerta de arriba para pasar. Abrí la primera puerta que veas con la tarjeta verde, depositá el amuleto en el mueble blanco, salí de acá y entrá por la puerta de tu derecha. Por si no lo notaste, volviste al principio del nivel. Busca un zombie (Maxwell), transformate en Bates y matalo. Volvé a donde guardaste el amuleto y cruzá la puerta que está a la derecha para hablar con Hale y, luego, volver por tu amuleto. Pasá por la puerta que está junto al escritorio de Hale y luego la escalerita. ¡Un zombie! Lo parió... ahora tenés que subir y volver hacia el principio del nivel, cerca de donde viste a Corey, para partirle una silla y nueeeeevamente volver a este lugar. Seguí avanzando (el camino es bastante lineal), mirá la escena de Shannon, hablá con Corey y decile que no.

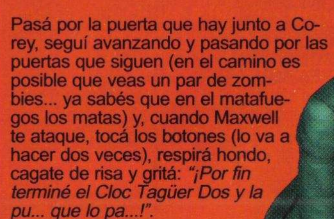


***FINAL B**: si le decís que sí, vas a ver el final B.*

Pasá por la puerta que hay junto a Corey, seguí avanzando y pasando por las puertas que siguen (en el camino es posible que veas un par de zombies... ya sabés que en el matafuegos los matas) y, cuando Maxwell te ataque, tocá los botones (lo va a hacer dos veces), respirá hondo, cagate de risa y gritá: *"¡Por fin terminé el Cloc Tagüer Dos y la pu... que lo pa...!"*.

Lógicamente, éste es el final A... que lo disfrutes. Nos vemos en una próxima estrategia.

club play







Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

ARMORED CORE: PROJECT PHANTASMA



Todos los Boosters
3003437F 0001
80034380 0101
80034382 0101
80034384 0101
Todas las Left Arm Weapons
800343DC 0101
800343DE 0101
300343E0 0001
Todas las Legs
30034325 0001
80034328 0101
8003432A 0101
3003432D 0001
3003432F 0001
80034330 0101
80034332 0101
30034335 0001
80034336 0101
30034338 0001
8003433A 0101
3003433C 0001
80034340 0101
30034343 0001
Todas las Right Arm Weapons
300343C9 0001
800343CA 0101
800343CC 0101
800343CE 0101
800343D0 0101
800343D2 0101
800343D4 0101
800343D6 0101
800343D8 0101
800343DA 0101
Armor Infinito
D0041578 0001
800734F0 CD5A
Plata infinita
8003BCD2 0020
Energía infinita
80042506 CB20
Activar este codigo para poder usar cualquiera de los siguientes
90000000 0000
Todos los FCS
8003435C 0101
8003435E 0101
80034360 0101
80034362 0101
80034364 0101
Todos los Generators
3003434D 0001
8003434E 0101
80034350 0101
80034352 0101
80034354 0101
Todas las partes opcionales
8003436C 0101
8003436E 0101
80034370 0101
80034372 0101
80034374 0101
80034376 0101
Balas infinitas para la Back Weapon
80042816 0064
80042854 0064
Balas infinitas para la Right ArmWeapon
800427D8 03E7
Todos los Cores
80034302 0101
80034304 0502
Todas las Heads
800342F0 0101
800342F2 0101
800342F4 0101
800342F6 0101
800342F8 0101
Todos los Arms
3003430D 0001
8003430E 0101
80034310 0101
80034312 0101
30034314 0001
30034319 0001
8003431A 0101
8003431C 0101
8003431E 0101
80034320 0101

FORMULA 1: CHAMPIONSHIP EDITION



Joker Command
D00BCEA8 ????
Tiempo Infinito
800B3440 0C60
Presionar Select para tener turbo
D00BCEA8 0001
800C6F50 7000

VIRTUA FIGHTER 4: EVOLUTION (PS2)



Para habilitar cualquiera de los siguientes códigos, debe estar actvado éste.
F451B632 FE7C4516
Energía infinita para el jugador 1
14003E2A 3430518C
Energía por la mitad para el jugador 1
D4003E2A 3430518C
14003628 3C30518E
El jugador 1 mata con el primer golpe
D4003E2A 3430518C
14903628 3430518E
Energía infinita para el jugador 2
14003F2A 3430414C
Energía por la mitad para el jugador 2
D4003F2A 3430414C
14003728 3C30414E
El jugador 2 mata con el primer golpe
D4003F2A 3430414C
14903728 3430414E
Tiempo Infinito
24D01560 34B043CC

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.*

NABILA MERLINO
Capital Federal.
Queridos amigos de la Club Play:
Amiguillos idolatrados que always save me cuando me quedo trabada en un juego, que always están para socorrernos a nosotros, los incansables seguidores de esa amiga inseparable, esa grisácea, blanca o negrazulada razón de nuestra existencia. Yo, Nabila, me veo obligada a decirles que, sin ustedes, no sabría quién canejo es Squall Leonhart. Lo único que sabía es que era de algún Final Fantasy, pero jamás supe su nombre. ¡Gracias! ¡Son re k-pos! Los amo (y a Squall también).
Las preguntillas son...
1) ¿Por qué no sacan algún ejemplar de la revi que se llame, por ejemplo, "Estrategias Club Play" para que la revi sea sólo de info, imágenes y diversión? Digo, como para no estar un mes o más con la estrategia del, supo-nete, Final Fantasy 2350.
2) ¿De dónde sacan las imágenes espectaculares de Squall que publican en la revi? Por internet no las encontré. ¿Son del juego? ¡Publiquen más de Squall!
Listo, esto va llegando su fin. Carrión, sos un k-po. ¡Bye!

Club Play: ¿Cómo? ¿"Carrión, sos un k-po"? ¿Y yo qué? Miren, pibes... les voy a explicar una cosa: si ustedes quieren que sus cartas salgan publicadas en este correo, me tienen que chupar las medias a mí, no a Adrián. ¿Estamos? Bueh, hagamos de cuenta que no pasó nada y contestemos como corresponde... ejem...
¡Hola, Nabila! ¡Qué gusto tenerte en el correo! Gracias por tus elogios, sobre todo los dirigidos a mi humilde persona. La verdad, me hiciste emocionar con tan cálidas palabras.
1) Sería un poco trucho de nuestra parte para con los chicos que buscan tanto estrategias como "info, imágenes y diversión" que los obligáramos a comprar dos revistas cuando pueden encontrar todo en una, ¿no?
2) Tenemos un contrato firmado con el modelo que personificó a Squall para Squaresoft. El quía viene, le sacamos fotos y después las retocamos con computadora, tal cual se hizo para el Final Fantasy VIII (en realidad, si te creés esto, quiere decir que también te creíste que yo estaba ofendido, je).
Saludos.

> **BOLSA DE VALORES CP**
> Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 1000 pesos.

GERARDO J. ROEL (20)
Olivos, Buenos Aires.
Capos de la Play:
Les escribo para felicitarlos por el buen trabajo que hacen en esta revista, trabajo que se luce aún más cuando se tiene en cuenta la situación económica que nos toca vivir hoy día. Pero no vamos a ponernos mal, mejor vamos al grano.
1) ¿Splinter Cell o SOCOM: US Navy SEALs?
2) ¿Cuál es la diferencia entre el Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty y el Metal Gear Solid: Substance?
3) ¿Va a salir para la PS2 en el futuro el juego Fable de X-Box?
4) ¿Dónde puedo comprar la PS2 y que después de consumado el hecho no me sienta como si me hubieran afanado a mano armada y cagado a golpes?
5) ¿No estaría bueno que otorguen una página de la revista para poner una sección de Compro-Cambio-Vendo? A mí me parecería un servicio piola para los lectores.
Gracias por su tiempo. Ojalá que me publiquen.

Club Play: 'Chas gracias por las felicitaciones, maestro.
1) Yo, Splinter Cell. Pero eso no quiere decir que el SOCOM no sea una joyita también.
2) La diferencia más notable, es las misiones VR Trainning que trae el MGS 2: Substance.
3) Cuando una empresa lanza un juego para una determinada consola, suele lanzar la versión para otras consolas simultáneamente (distinto al caso entre las PC y las consolas, en el cual la transformación de una plataforma a otra puede llevar mucho tiempo). Eso quiere decir que, si no salió todavía, es poco probable que lo haga.
4) En Estados Unidos, je. Sinó, también podés fijarte en los avisos de nuestros fantásticos e hiperprofesionales anunciantes.
5) La idea no es mala. Todo lo contrario. El tema pasa por una cuestión de seguridad: el mismo motivo por el cual ya no publicamos direcciones, teléfonos o e-mails de lectores en la revista. Eso, claro, se podría solucionar si los menores de edad, por ejemplo, publican con un permiso de los padres/tutores/encargados, lo que llevaría a un papeleo de la hostia. Igual, la idea es copada y la vamos a analizar.
Te mandamos un abrazo, Gerardo.

SERGIO BELLATO
Capital Federal.
Hola, amigos de la Club Play:
Me da un poco de "cosa" escribir esta carta porque tengo 34 años. Pero les cuento que soy fanático de los juegos y que tengo una Play 2, un volante con Force, una Shotgun y hasta la alfombra para bailar, todo conectado a un TV de 29" y a un equipo de música de la hostia (perdón por el exabrupto).
Tengo unas preguntas:
1) En la revista #9, en la parte del correo, ponen la foto de dos autos del turismo alemán. ¿Son del Pro Race Driver? ¿De qué juego son?
2) Me dijeron que en el Winning Eleven 6 estaba Boca pero no lo pude encontrar.
3) ¿Para cuándo el Driver 3?
4) ¿Se puede usar la Shotgun en el Resident Evil: Dead Aim?
Gracias y saludos a todos.

Club Play: Bueno... yo tengo 33 años, una tele de 20", los parlantes del Wincofón medio baqueteados, un manubrio de bici colgado de la pared y el tapete del baño donde bailo principalmente pa' matar cucarachas.
1) No, solo son ilustraciones cool.
2) En la master league si no recuerdo mal, se llama Buenos Aires.
3) Eso mismo quisiéramos saber nosotros.
4) NO. Igual, eso de andar cagando a tiros al juego porque no te gustó es un poco extremista, ¿no te parece?
Un gran saludo para vos también, Sergio.
PD: ¿No me invitás a jugar a tu casa?

> Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.

DANIEL PEREYRA
Buenos Aires.
Hola, amigos de la gran y preciada Play:
Es la primera vez que les escribo y les quería decir que su revi está repiola. Ustedes me ayudan mucho en mis juegos.
1) Me pasaron un truco para el MKT de unas cajas rojas y azules, pero no sale. ¿Existe? ¿Para qué sirven estas cajas?
2) ¿En qué número hay trucos para el Tony Hawk's Pro Skater 3?
3) ¿Tiene trucos el Tenchu? Si tiene, ¿los van a pasar?
4) El The King of Fighters 2000, ¿está para Play?
Les mando un saludo a todos y sigan así por muchos números más. Chau.

Club Play: Para eso estamos, mi estimado amigo: para ayudarlos en todo lo que respecta a videojuegos.
1) ¿?.
2) En la Club PlayStation 37, en la Club Play 2 y en la Club Play 3.
3) Tiene y salieron publicados en la Club PlayStation #01 pero, lamento decirte que ese número se encuentra agotado.
4) No
Un saludo para vos también, Daniel.

AGUSTÍN HOULGRAVE (14)
Longchamps, Buenos Aires.
Queridos PlayStationianos:
Sé que no tienen espacio y entonces la voy a hacer corta...
1) Tengo un conocido (medio gay) que quiere saber qué juego de Harry Potter va a salir pa' PS One (después del Quidditch World Cup y del HP3).
2) El Gran Turismo, ¿cuántos CDs tiene? Porque yo sólo tengo uno y sospecho que me falta otro.
3) ¿Hay algún Yu-Gi-Oh! para PS One que no sea el Forbidden Memories?
4) ¿Va a salir al-



gún otro juego de Street Fighter para PS One o PS2?

5) ¿Podrían pasar la estrategia del Shaman King? (Mi hermano me rompe las pelotas...).

Bueno, esto es todo, amigos de Club Play.

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Club Play: Pa' mantenernos en la onda directa y concisa, vamos ya a las respuestas...

1) Por ahora, no hay ningún otro juego de Harry anunciado. Pero supongo que es sólo una cuestión de tiempo hasta que aparezca el HP4.

2) Son dos, así que sospechás bien.

3) No..

4) Por ahora, no hay datos sobre ninguno.

5) Veremos, veremos...

Te mandamos un gran saludo, Agustín.

NAHUEL GAUNA (15)
Capital Federal.

Muchachos de la Club Play:

Esta es la segunda vez que les escribo y, como la carta anterior no la publicaron, tuve que rebuscármelas para poder terminar el Dino Crisis 2.

Esta vez no les voy a preguntar por trucos sino por información sobre el Dino Crisis 3. ¿Para qué consola va a salir? ¿Para PlayStation 1 o 2? ¿En qué mes? Me enteré de que va a salir y lo quiero tener, así completo la colección.

Eso es todo, no rompo más. Publiquen esta carta, por favor. Saludos a todo el staff y vivan los videojuegos, carajo.

Club Play: ¿Viste que no fue para tanto? Yo también terminé el Dino Crisis 2 sin la estrategia de la Club Play (¿será porque lo jugué antes de que saliera la revi?).

El Dino Crisis 3 va a salir, casi con seguridad, solamente para PS2. La fecha de salida no está oficialmente confirmada por Capcom todavía, pero calculamos que debería estar en la calle para mediados del año que viene

Un abrazo, Nahuel.

JONATHAN CAMPILLAY
Capital Federal.

Hola:

Mi nombre es Jonathan y quería decirles que la revista está rebuena. Yo no soy de leer, pero ésta tiene algo especial.

1) Quisiera que, por favor, publiquen el Ojo Clínico de los Resident Evil 2 o 3.

2) ¿Qué significa Resident Evil Dual Shock? ¿Y PlayStation Dual Shock?

3) En la PS One, ¿se pueden ver películas?

Bueno, me despido. Espero que nunca cambien. ¡Aguante las chicas de la Play!

Club Play: Y, bueno... la Club Play siempre dice presente a la hora de prestar servicios a la comunidad. Lean, pibes. Lean, que hace bien.

1) Adrián ya tiene agendados tus pedidos.

2) Las palabras Dual Shock representan a aquellos juegos o consolas que permiten el uso de los sticks análogos y de la función de vibración de los joysticks. En realidad, dado que hoy ya es una tecnología vieja y muy común, la frase Dual Shock casi no se usa.

3) Sí, siempre y cuando la película esté en CD y en formato para Play. Si metés cualquier otra película, no la vas a poder ver ni mamado.

Saludos, Jonathan.

PD: Con las chicas que hay en la editorial, los que tenemos que tener aguante somos nosotros.

LUCAS SILVA
Caleta Olivia, Santa Cruz.

Maestros de la Play:

¿Cómo están? Les agradezco por crear tan sublime belleza (la revi, por supuesto). Y ahora, al ataque...

1) Cuando me compré el Game Shark, introduje unos trucos para el Digimon World. Hasta ahí, todo bien. Pero, al salir de la casa de Jijimon, el juego se traba. Probé lo mismo con un solo truco, pero igual se traba. ¿A qué se debe?

2) ¿Está el GTA: Vice City para PS One?

3) ¿Pueden pasar trucos para el Brave Fencer Musashi?

4) ¿Podrían darme una lista con todos los Resident Evil que salieron para PS One?

5) ¿Cuánto sale un CD original de PS One?

6) ¿En qué se diferencian la PS2 y la Game Cube?

Bueno, esto ha sido todo (por ahora, je, je...). Hasta la vista, Baby.

Club Play: Hola, Lucas. Gracias por los elogios.

1) Es porque estás usando un dispositivo que no es el GameShark, sino que es una versión muy trucha de él (es que el fondo es celeste y tiene "cero" diseño).

2) Nopo.

3) Prometido.

4) Resident Evil, Resident Evil Director's Cut, Resident Evil 2, Resident Evil 2 Dual Shock Version, Resident Evil 3: Nemesis y Resident Evil: Survivor.

5) Alrededor de 50 dólares. Aunque en algunos supermercados



"conocidos", los podés conseguir (solo algunos tíulos) a 20 o 30 pesos.

6) Técnicamente, no hay mucha diferencia entre ambas. La gran desventaja que tiene la Game Cube es que las empresas importantes lanzan sus juegos, en general, para los otros tres soportes (o sea, PS2, PC y X-Box), siendo casi exclusivamente Nintendo la que hace juegos para la Game Cube.

Un saludo para vos, Lucas, y para toda la hermosa provincia de Santa Cruz (es que tengo mucha familia en Río Gallegos).

DENIS LUCIANO MARTÍNEZ (15)
Capital Federal.

Hi, capos, genios, maestros, blah, blah, blah... de la Club Play:

Me llamo Denis Luciano Martínez, tengo 15 años, soy de sexo masculino y mi DNI es... no, chiste.

Es la primera vez que les escribo y los sigo desde que empezaron (sniff... cómo pasa el tiempo).

Les escribo para pedirles que publiquen o que al menos tengan en cuenta un par de estrategias porque me tienen los hue... por el piso. Please (qué put... que sonó): Persona, Persona 2, Grandia y Legend of Mana (¿fanático del RPG, yo?).

Y así concluye mi carta, carta, la, la, la (no me quiero extender demasiado). Hasta la próxima.

PD1: Sigan así y no cambien nunca más.

PD2: Aguanten mis viejos, la polenta con queso y la Club Play.

Club Play: Hola, Denis. Gracias por tus palabras y blah, blah, blah...

Son muchas las estrategias que tenemos en preparación. Y varias de ellas son RPGs, así que estate atento porque algunas de las que pediste van a ir apareciendo en próximos números.

Un abrazo, fiera.

EZEQUIEL RODAS
Merlo, Buenos Aires.

Hola, masters de la Play:

Les cuento que me ayudaron un montón con la guía del Tony Hawk, aunque me trabé en Alcatraz.

1) ¿Qué juego de sangre, armas y tiroteo en tercera persona me recomiendan?

2) ¿Hay trucos para el WRC?

3) Mi serie preferida de juegos es la del Driver. Pero, ¿por qué mier... no hay armas?

Me despido. Y che, Adrián: allá por 1999 te gustaba Pokémon y mandaste una foto a Pokémon Collector.

Club Play: Y, bueh... hubo mucha gente que se quedó en Alcatraz, ¿no?

1) En realidad, los TPS (Third Person Shooters) no son taaaan sangrientos. Podés probar con cualquiera de los Duke Nuken menos el 1. Y, sinó, echale un vistazo a los FPS (First Person Shooters), entre los cuales hay varios títulos con cachengue del bueno.

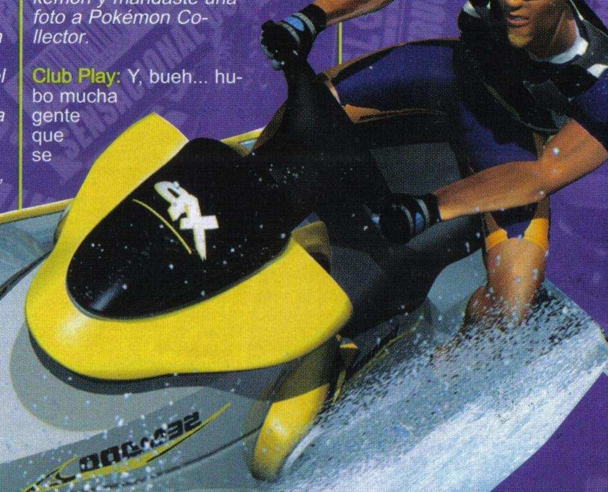
2) Por ahora, no.

3) Porque las armas hacen nana.

Un saludo, Ezequiel. Ah, y si te fijás bien, también vas a encontrar una foto mía y una de Kike por ahí (es que a la Pokémon Collector la hacía nuestra misma editorial... pecados de juventud que le dicen).

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play



Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

Clásicos

TRUCOS

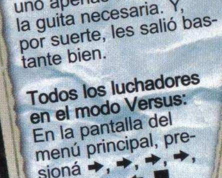
PORQUE LO PASADO NUNCA ESTA PISADO

"¿Te los perdiste? Lero, lero". Pero, che... qué falta de respeto. Pensar que hay revistas que te encajan esta respuesta en la jeta cuando les pedís por ese truco que te puede salvar la vida pero que, lamentablemente, ellos publicaron vaya a saber uno cuántos años atrás. Pero, tranqui... en la Club Play somos primero jugadores de videojuegos y después laburadores (je). Y por eso sabemos lo que significa perderse un truco. Y por eso creamos esta sección. Y por eso te damos de vuelta los trucos que te perdiste (por despistado, nomás). De nada, fiera...

WU-TANG SHAOLIN STYLE

Del hip-hop a los videojuegos

¿Cómo? ¿No lo sabías? Este Wu-Tang Shaolin Style no es otra cosa que un producto realizado por los otrora famosos Wu-Tang Clan, maestros del hip-hop y el rap. Parece que los pibes eran, como cualquier hijo'e vecino, locos por los fichines y no dudaron en hacer uno apenas tuvieron la guita necesaria. Y, por suerte, les salió bastante bien.







Todos los luchadores en el modo Versus: En la pantalla del menú principal, presioná →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ■, ●, ■, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un sonido confirmándolo. Ahora, andá al modo Versus y vas a ver que todos los luchadores están disponibles para que los uses *a piacere*.



¡Ajajá! Te copaste, ¿no? Bueno, si querés más trucos para el formidable Wu-Tang Shaolin Style, sólo tenés que remitirte a la Club PlayStation #19, en donde vas a encontrar el truco para tener nueve luchadores más.

AKUJI THE HEARTLESS

Un muchacho sin corazón

Y, sí... si bien este pibe todo sucio y desgreñado, con cara de "temanducolointestino", tiene mala fama y peor carácter, posee, sin embargo, secretos ocultos que no quiere revelar a nadie. De timidón que es, nomás. ¿Cuáles secretos? Este, por ejemplo...





Menú secreto: Con el juego en pausa, mantené presionado **L2** o **R2** y presioná ←, ↑, ↑, ▲, →, o ←, ▲, ↑, ↓, →, →. Si lo hiciste bien, vas a ver aparecer el menú Debug, el cual te permite acceder a varios trucos del juego.

Si este Akuji sin corazón te dejó descorazonado y se te parte el corazón por más trucos, todo lo que tenés que hacer es pegarle una leída a la Club PlayStation #5. Ahí te está esperando, por ejemplo, el truco de invencibilidad, ¿qué tul?

RAYMAN

¿Y mis articulaciones? ¡Quiero mis articulaciones!



Bueno, che... no debe ser fácil andar por el mundo sin codos ni rodillas, ¿no? Después de todo, los personajes de videojuegos también sufren. Y, mientras Rayman organiza un piquete en Puente de la Noria protestando por sus articulaciones, nosotros te damos este truquito...

Demo: Mantené presionado **L1+L2+R1+R2** luego del logo de UbiSoft y mantené estos botones presionados hasta que la animación de los ladrillos aparezca. Luego, mantené presionado **Start** y soltá los botones cuando la pantalla se vuelva negra, para ver cómo evoluciona Rayman.

Hay dos trucazos más esperándote en la Club PlayStation #11: Una Pantalla Dentro de Otra y Poder al Máximo.

R.V.M
(recreate la vista, macho)

Roñosas... todas chivadas y, encima, con los lienzos rotos...

Habrase visto semejante desfachatez... Además, seguro que son teñidas...

CALABONES Y DRAGOZOS

Hechiceros, magos, guerreros y criaturas monstruosas. Lugares olvidados y laberintos subterráneos que aguardan ansiosos por desatar toda su furia demencial. Valkyrie Profile abre sus portales para que te sumerjas en un mundo fantástico e impredecible, donde sólo el más hábil sobrevivirá.

Por Leonardo Irianni

VALKYRIE PROFILE

CONTROLES

Controles en el nivel:
■: *Lanzar cristales.*
✖: *Espadazo / Acción / Hablar.*
●: *Saltar / Barrida.*
▲: *Menú.*
L1: *Diálogos anteriores.*
R2: *Mapa.*

Controles en el mapa:
■**+direcional:** *Moverse.*
✖: *Entrar a un lugar.*
●: *Avanzar.*
▲: *Menú.*
Start: *Meditar (ver nuevos destinos).*
Select: *Cambiar forma del mapa.*

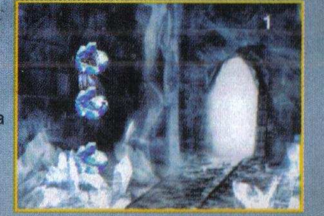
Controles en la pelea:
■: *Usar personaje.*
✖: *Usar personaje.*
●: *Usar personaje.*
▲: *Usar personaje.*
Select: *Menú de pelea.*
Direccional: *Activar Skills.*

Importante: *Esta guía está hecha en la dificultad Normal del juego. Si jugás en otra dificultad (especialmente en Hard) vas a encontrar muchas diferencias. También debés saber que cada nuevo juego que empezás tiene diferencias con respecto a los otros: hay eventos que podés presenciar antes o, incluso, después de como están en esta guía. Otros, además, tal vez ni los veas. Es por eso que no te vamos a dar la ubicación exacta de los personajes, sino su ubicación posible en cada uno de los ocho capítulos.*

Comandos de Valkyrie

A. Espadazo / Acción: El espadazo se usa para romper determinados elementos. Si atacás a un enemigo con la espada, vas a empezar la batalla teniendo vos el primer turno. Además, podés abrir cofres (agachate y presioná ✖), empujar objetos (mantené presionado ✖ y movete) y agarrar cosas (presioná ✖ junto al ítem a levantar). Si volvés a presionar ✖, vas a arrojar y romper el objeto que estás sosteniendo. En cambio, si presionás ●, lo vas a soltar en el lugar.

B. Cristales: Estos cristales pueden ser usados para congelar enemigos, pero principalmente se utilizan para fabricar plataformas tirándolos contra las paredes **(foto 1)**. Podés juntar hasta dos cristales; si tirás un tercer cristal, esto va a desencadenar una



explosión, la cual podés aprovechar para saltar más alto. Si hacés explotar tres cristales en una pared, vas a fabricar un "piso falso" en el lugar donde los cristales explotaron **(foto 2)**.



Clases de personajes

A. Guerreros y samurais: Estos personajes son ideales para ubicarlos en las primeras líneas de pelea, ya que son los que se la van a bancar y van a atacar en cada turno.

Personaje	Aparece en
Arngrim	Prólogo
Belenus	Capítulo 1
Lawfer	Capítulo 2
Aelia	Capítulo 4
Kashell	Capítulo 3
Jun	Capítulos 2, 3 o 4
Lucian	Capítulo 5
Grey	Capítulos 5 o 6
Jayle	Capítulos 5 o 6
Suo	Capítulo 7

B. Magos: Sí o sí, a estos debés ponerlos detrás de los demás, ya que ahí no van a ser alcanzados por los ataques enemigos, a menos, claro está, que ese enemigo también tenga magos (recordá que los magos son los que menos aguante y vida tienen). Los magos atacan con, por supuesto, magias y además pueden curar, revivir y mejorar a tus otros personajes, lo que los hace sumamente útiles. La contra de los magos es que no pueden atacar con magias en cada turno: deben esperar varios turnos para usar hechizos nuevamente. De todos modos, poseen el comando Wait Reaction que les permite realizar acciones mientras dure la espera.

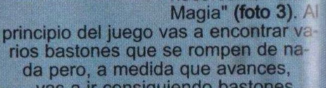
Personaje	Aparece en
Jelanda	Prólogo
Nanami	Capítulos 2 o 4
Y umei	Capítulo 3
Lorenta	Capítulo 4
Mystina	Capítulo 5
Shiho	Capítulos 5 o 6
Gandar	Capítulo 8

C. Arqueros: Los arqueros atacan con... no, con pelotas de fútbol no... con flechas. Pueden dispararles a los enemigos que se encuentran en las líneas posteriores de la batalla y eso los convierte en personajes más que útiles. Los arqueros tienen un poco más de aguante que los magos, pero no tanto como los guerreros, por lo que también es recomendable que los pongas atrás, a menos que sean particularmente grosos y se la banquen. Además, los arqueros son útiles por sus habilidades (*skills* que le dicen), ya que pueden silenciar, envenenar y algunas otras cositas feas más a los enemigos. Recordá que Valkyrie también puede usar arcos además de espadas.

Personaje	Aparece en
Llewelyn	Capítulo 1
Janus	Capítulos 2, 3 o 4
Badrach	Capítulos 5 o 6

Clases de armas

Generalmente, las armas capaces de realizar una mayor cantidad de golpes golpean con menos fuerza y viceversa (las armas que golpean más fuerte, pegan sólo una vez). Yo recomiendo tener armas de tres golpes siempre que se pueda, ya que son mejores para hacer combos y conseguir gemas. También vas a conseguir las armas *Slayer*: Dragon Slayer, Demon Slayer, etcétera. Con la Dragon Slayer, por ejemplo, vas a hacer repelota a los dragones, aunque corrés gran riesgo de romperlas si las usás contra otras criaturas. En cuanto a las armas para magos, hay desde bastones normales a otros que, en las especiales, te permiten realizar lo que se conoce como "Gran Magia" **(foto 3)**. Al principio del juego vas a encontrar varios bastones que se rompen de nada pero, a medida que avances, vas a ir consiguiendo bastones con mayor poder y resistencia (algunos, incluso, son irrompibles).



Transferencia

En cada capítulo, Freya te va a pedir que le mandes soldados (es decir, entrenás personajes y se los mandás) y podés mandar un máximo de dos personajes por capítulo. Tratá siempre de mandar personajes acordes al pedido de Freya **(foto 4)**.

Valkyrie Profile

Cap.	H. Value	Habilidades	Tipo
1	40	-	-
2	50	Tactics, Leadership, Identify	Guerrero
3	65	Find Trap, Survival	Arquero
4	80	Trick, Demon Int, Hear Noise	Negociador
5	90	March, Attack Pow, Resist Damage, Defend.	Guerrero que sepa nadar
6	100	Monster Int, Hit	Mago/ Guerrero
7	110	Avoid, Undead Int, Resist Magic	Mago de alto nivel
8	120	March, Fight, Counter, Leadership, Formation	Guerrero de alto nivel, valiente.

Skills

Cada vez que subas de nivel, vas a recibir puntos de Skill, los cuales podés usar para aumentar el nivel de las Skills que ya tenés y aprender Skills nuevas. Además, te sirven también para subir el Hero Value (o Valor de Héroe) de cada personaje en la opción Traits (este es otro requerimiento de Freya) **(foto5)**. Hay cuatro tipos de Skills: Reaction Skills, Support Skills, Attack Skills y Status Skills. Las Reaction Skills son más que nada del tipo curativo y se accionan cuando el personaje recibe algún daño. Por su parte, las Support Skills facilitan los golpes de diferente manera. Las Attack Skills por lo general agregan efectos a los golpes. Finalmente, las Status Skills sirven para aumentar las Stats o características propias del personaje (fuerza, vida, inteligencia, etcétera) y son muy importantes a la hora de la transferencia. Muchas Skills están disponibles para todas las clases de personajes y otras son propias de cada clase. Cuando termines de aprender tus Skills, equipalas mediante la opción Set Up **(foto 6)** hasta un máximo de dos Reaction, un Support y un Attack. Un consejo: aprendé sólo las Skills que vas a usar y utilizá el resto de los puntos para Traits y Status Skills.

Batalla

Con cada botón del joystick vas a atacar con un personaje **(foto 7)**. Tratá de empezar el combo siempre con el mago ya que, tanto la magia como el Skill Wait Reaction, son imbloqueables. Mientras pegás, vas a ir cargando una barra de energía la cual, al llegar a 100 puntos (cada golpe carga una determinada cantidad de energía) te va a permitir ejecutar una Special **(foto 8)**. Esta Special puede ser realizada por cualquier personaje que haya intervenido en el combo, con la única condición de que no tenga CP o Change Points (cuando hacés una Special o tirás magia, tu personaje se carga con estos Change Points, los cuales disminuyen de a uno por turno). En el momento de hacer la Special, la barra de energía se va a ir vaciando y, si se llena de nuevo a 100 puntos, podrás llamar a otro personaje para que haga la suya (el máximo de Specials que podés llegar a hacer es cuatro, una por cada personaje que sea capaz de llamar). Cada personaje carga una determinada cantidad de puntos con su Special (fijate en Ability para más datos) y por cada Special que hacés la barra se empieza a descargar desde numeros más bajos **(foto 9)**. La primera Special se descarga en 80, la segunda en 60, la tercera en 20 y la última en 0, pero acá no importa porque no podés hacer nada más.

También tenés que saber que las Specials incrementan su poder, la segunda respecto a la primera y así. El orden en que llamás a tus





personajes es crucial para llegar siempre a 100 y activar las cuatro Specials. Te doy como ejemplo el orden de llamada en el primer Dungeon...

1- Valkyrie >>> la barra baja a 80, ella carga 60.
2- Arngrim >>> la barra baja a 60, él carga 80.
3- Jelanda >>> la barra baja a 20, ella carga 100, o sea todo.
4- Freya >>> la barra baja a 0, ella carga 20 y termina.

Otra cosa a tener en cuenta en la batalla son las gemas. Hay dos clases de ellas: las púrpura y las blancas. Las púrpura se consiguen cuando el enemigo está tirado en el suelo y vos le pegás ahí mismo. Cada una de estas gemas resta un CP a quien en ese momento lo necesite (**foto 10**), así que son muy útiles para hacer Specials o para que el mago de tu equipo actúe de manera más continua y así terminar la pelea más rápido.



Las gemas blancas se consiguen haciendo combos aéreos. Aplicando un Juggle (golpe que "levanta" al enemigo) y pegándole después al enemigo en el aire, vas a conseguir gemas blancas, cada una de las cuales te da un 5% más de experiencia al terminar la pelea. Así que, para conseguir esto, debés armar una estrategia en el orden de ataque de tus persoajes.

Artefactos
Luego de derrotar al Boss de cada Dungeon, vas a ver dos o tres cofres, los cuales contienen artefactos. Estos son ítems únicos y pueden ser tanto armas como objetos inútiles o incluso ítems para una posible transmutación. El problema es que tomar cada artefacto te baja cinco puntos de evaluación, ya que dichos objetos le pertenecen a Odín. La elección es tuya; vos sabrás cuál dejarle a Odín y cuál tomar para vos.

Transmutar
Dentro del menú de ítems y eligiendo la opción Transmutar, vas a poder "transformar" un ítem en otro (**foto 11**). Esta operación consume 5MP (Materialize Points). Más adelante en el juego, vas a encontrar ciertas gemas (Creation Gems y Creation Jewels) las cuales, una vez equipadas, te permiten conseguir mejores ítems en la transmutación.



PROLOGO

Acá sólo vas a tener tres peleas sin mayor importancia que te van a servir para aprender a moverte, además de conocer a Arngrim, Jelanda y Freya. Cuando termines, presioná **Start** en el mapa y dirigite al primer Dungeon.

CAPITULO I

ARTOLIAN MOUNTAIN RUINS
De entrada vas a ver un Save Point. Usalo y recordá que acá también podés comprar cosas en la opción Divine Item. Este Dungeon está hecho para que aprendas lo básico del juego. El camino es practicamente lineal y, además, Freya te va a dar pistas para ayudarte. Cuando llegues al segundo Save Point sabrás que viene el Boss...
Boss: Dragon Servant x2 y Elder Vampire
En esta pelea Freya no te va a ayudar, pero le va a dar una espada de tres golpes a Valkyrie. Deberás matar primero a los dragones ya que el vampiro se encuentra atrás y ni Valkyrie ni Arngrim pueden llegar hasta ahí. Los dragones se defienden bien, así que tenés que tratar de conseguir un Guard Break y tener siempre en cuenta que la magia es imbloqueable (si querés, ponele a Jelanda un bastón para que use magia grande y así dañar a todo el grupo, pero recordá que esos bastones se rompen muy fácilmente). Cuando los dragones caigan, dale al vampiro sin miedo porque la pelea es una papa.

Una vez que el Boss sea vencido, volvé al principio para salir y hablá con el hada para que te enseñe un par de cosas.

WOE FOREST
Un Dugeon todavía más fácil y corto que el anterior. No podés tener complicación alguna.
Boss: Insane Yeti x3
El único problema es que estos tres muchachos se la rebancan. Usá la Special en cadena.

SOLIDE CATACOMBS
Acá debes romper cuatro gárgolas y poner una lápida en el lugar en donde estaban paradas. Para mover una lápida, debés mantener presionado ✖ y presionar ← o → según corresponda. También debés cuidarte de los cofres, ya que la mayoría tienen trampas.

Continúa en la página siguiente

Valkyrie Profile

Boss: Ramapithicus y Drow Shaman x2
Debés encargarte primero de Ramapithicus (no es difícil) y echarle un vistazo a tu salud porque los magos atacan con Fire Lance causando un daño respetable. Igual, son una pavada.

CAPITULO II

NETHOV SWAMP
Se podría decir que acá empieza el juego de propiamente dicho. El lugar es un poco más grande que los Dungeons anteriores y los monstruos un poco más difíciles (a excepción del Boss). Fijate que hay una sección en donde podés atravesar el árbol y encontrar lindas cosas, entre ellas el Wait Reaction para los magos. Recordá que el punto celeste que gira alrededor de Valkyrie marca que, en ese cuarto, hay cofres. Algunos de ellos están escondidos en el barro: si saltás ahí y te apoyás en algo, es porque hay un cofre debajo. Bajate y abrilo.

Boss: Dragon Zombie
Si tenés una espada que pegue con Lightning, usala y lo vas a matar de una. Sinó, usá la Dragon Slayer (si no la tenés, se encuentra en la casa de Arngrim en Artolia) y chau. Lo que se dice, un chiste.
DRAGON CASTLE CAVERNS
Acá puede que te pierdas un poco ya que el Dungeon es más largo aunque no más difícil. En realidad, hasta acá el juego no presenta muchas dificultades, ¿no?
Boss: Lesser Dragon
Para ahorrar tinta: hacé lo mismo que con el Dragon Zombie.

CAPITULO III

ODDROCK CAVE
Este evento sólo va aparecer después de que reclutes a Kashell. Una vez que lo tengas, volvé a Camille Village, entrá al cementerio (Graveyard) y andá hasta el gran portón para agarrar la Vainslayer (la espada de Kashell). Luego, entrá a este Dungeon, el cual puede resultar un poco trabado. Debés tener cuidado con las estatuas móviles ya que, si las tocás, vas a quedar congelado por unos instantes (debés saltarlas). También vas a ver rayos congelantes que caen desde el techo y en dos ocasiones vas a ver unas barreras que te cierran el paso. Necesitás desviar los rayos congelantes con tus cristales y romper el muro. Finalmente, tené cuidado ya que algunas peleas te pueden tomar por sorpresa.
Boss: Greater Demon
A menos que te quieras complicar la vida, equipate con la Demon Slayer para que la pelea termine en un pestañeo. Sinó, vas a tener que armarte de paciencia ya que el Boss tiene muchos HP.

GOTHLA CULT HQ
Si querés, recorré el lugar cuanto quieras. Total, no vas a encontrar ni un mísero monstruo hasta que llegues al Sub-Boss. Es importante que revises los cofres para conseguir la Skill llamada Guts.
Sub boss: Lesser Vam-pire x2, Thaumaturgist
Me niego a hacer una guía de este combate. Si los soplás, los vampiros se caen solos... y el mago es una papa también.
Ahora estate atento porque van a aparecer monstruos por todo el nivel. Dedicate a pelear con ellos y, cuando escuches sonar una campana, dirigite a la parte más alta del Dungeon. Tras la animación, te las vas a ver con...
Boss: Will-o-Wisp x 3, Noble Vampire
Acá podés llegar a tener algún que otro problema. Los Wisps se la bancan y, además, cuando tienen poca vida, explotan causando un gran daño a todo tu equipo. Tratá de sacar a uno por turno, haciendo las cuatro Specials. Cuando termines, dale al vampiro que, si bien es duro, no tendría por qué causarte mayores problemas.
Cuando termines y revises los artefactos, agarrá los cofres, ubicalos uno arriba de otro y poné dos pedazos de hielo. Luego, arrojá cristales para armar un piso falso, saltá sobre él y colgate de la cadena (lo cual es más fácil decir que hacer) para agarrar algunos cofres más.



CAPITULO IV

BLACK DREAM TOWER

¡Fuaaaa! ¿Vos querías un Dungeon grande? Acá lo tenés. Eso sí: es factible que te pierdas, especialmente en la "caída" que esta por el centro del nivel, ya que hay muchas puertas que te llevan hacia ahí. Vale la pena recorrer bien el lugar dado que hay varios Skills para magos y arqueros.

Boss: Dragon Tooth Warrior, Wise Sorcerer

Un Dungeon así no podía tener un Boss fácil. Con la Dragon Slayer, el guerrero-dragón es sólo un trámite. Pero el mago ataca con Dark Savior y Shadow Servant. Tratá de tener Guts en un nivel alto y pegá duro porque, además, se la banca aceptablemente. No te quejés: una jodida tenías que tener, ¿no?

CAVE OF THACUS

Este Dungeon posee un par de puzzles, pero no son nada del otro mundo. Para empezar, hablá con el mago que está en el camino y dedicate a los puzles de las plataformas, las cuales están sujetas a algas bajo el agua (tenés que pegarles para que emerjan). En una ocasión, vas a tener que alternar entre saltos largos y cortos.

El otro puzzle está hacia el final, cuando veas una cascada y una bola de hierro tras ella. No podés pasar por la cascada, así que tirale un cristal a la bola de hierro para, luego, subir unos cuartos y accionar el panel. Volvé hasta donde estaba el mago y hablale de nuevo. Ahora sí, andá hasta el final del dungeon

Boss: Giant Crab x3, Kraken

A los Giant Crabs matalos como quieras, pero igual cuidate. Si tenés un mago en el equipo, tratá que tenga Heal como mínimo y, si tiene Reflect Sorcery, mejor. Kraken es realmente duro, así que tené cuidado. Atacalo con fuego, ya que es débil frente a este elemento.

BRAHMS CASTLE

Este Dungeon es opcional y no lo vas a ver durante un período de meditación. Aparece sin aviso en la zona central (un tanto a la derecha) del mapa durante el tercer o cuarto capítulo, y es muy importante para conseguir el final "A".

Tenés cuatro minutos para recorrerlo. Es un Dungeon fácil y corto, pero hay muchos ítems importantes como la Beast Slayer, el Unicorn´s Horn y la Skill llamada Combo Counter. Cuando llegues al segundo Save Point, sabrás que te aproximás al Boss del nivel: Brahms. Si querés obtener el final "A", entrá a su recinto en el capítulo IV y, cuando te pregunte si lo querés enfrentar, contestale que no. Si no buscás el final "A" y querés enfrentarlo... buena suerte.

Boss: Brahms

Para ir resumiendo: te va a recagar a trompadas. Tus golpes no le hacen daño y la magia lo afecta sólo hasta ahí nomás. De todos modos, no impota si le ganás o no ya que no va a haber recompensa alguna. Pero si vos sos un tipo duro e igual se la querés dar, te recomiendo venir más tarde con un equipo de tres hechiceras bien entrenadas y con Mystic Cross o Prismatic Missile.

TOWER OF LEZARD VALETH

Nota: Si no derrotás a Lezard al final de la torre, no vas a poder reclutar a Mystina en el capítulo siguiente.

Acá te quería ver... más vale que te armes de paciencia para este Dungeon ya que, si mirás el mapa, te vas a dar cuenta de que el lugar es inmenso y que las posibilidades de perderse y/o dar vueltas en círculo como un pavo son muchas. Además, los enemigos vienen de a varios y son bastante complicados, a lo que hay que sumarle un par de peleas que no podés evitar, ya que los monstruos te cierran el paso (la Dragon Slayer y la Demon Slayer son particularmente útiles acá).

Mirá seguido el mapa cuando uses los ascensores ya que es muy fácil perderse o tomar rutas equivocadas con ellos. Cuando estés llegando al final (vas a ver runas en las paredes), tenés que accionar dos cristales (ambos custodiados) para activar dos portales: uno junto al segundo Save Point y otro en el primer cuarto con runas. Pasando por este último portal, vas a llegar a una parte de la torre en donde, entre otras cosas, encontrarás la Creation Gem que, una vez equipada, te permite mejorar la transmutación de ítems. Ahora, pasá por el portal que está junto al segundo Save Point y preparate para enfrentar a...

Boss: Lezard Valeth, Dragon Tooth Warrior x2

Los dragones se esfuman con la Dragon Slayer, eso ya se sabe. Pero con Lezard Valeth debés tener más cuidado, ya que te ataca con Fire Lance y con Celestial Star (¡gran magia!), lo que puede hacer repelota a todo tu grupo. Fijate si lo podés silenciar o echar mano a Dampen Magic. Igual, no es tan duro como otros, pero tiene la habilidad Auto-Item y muchos Elixirs, Union Plumes y Angel Curio

CAPITULO V

ARKDAIN RUINS

Un Dungeon más bien corto. Las peleas pueden llegar a ser duras y, en ocasiones, inevitables ya que la mayoría de los cofres te obligan a luchar (y, encima, el primer turno le corresponde al adversario).

De todas formas, la única dificultad real se presenta a la hora de llegar hacia el Boss: debés fabricar un piso falso bajo el Save Point y luego, desde la escalera, saltar hacia él. Una vez arriba, pasá por la puerta de la derecha...

Boss: Raver Lord x3

Debés tener cuidado ya que pegan de lo lindo y, además, se la bancan muy bien. Tratá de usar Sap Power y el Frigid Damsel que, en ocasiones, consigue congelarlos. Además, tené equipados Guts y Auto-Item.

Una vez que los guachos caigan, arrojá cristales y saltá por sobre la minita encerrada en el cristal gigante para abrir un cofre más.

CAPITULO VI

LOST CITY OF DIPAN

Ni bien entrás sos atacado por...

Sub-Boss: Barbarossa

Tené mucho cuidado porque te la va a dar feo. Aparte de pegar como un desquiciado, te ataca con magia y gran magia, y además tiene todo el aguante. Para hacerla peor, se tira Guard Reinforce, así que usá Sap Guard para hacerle las cosas un poco más difíciles. También deberías usar Reflect Sorcery y, sí o sí, usá algún bastón con gran magia. Ya sabés: Guts, Auto-Item, algún Angel Curio y, si querés, ponele Last Trial al mago.

¿Sabés qué es lo peor? Que, cuando lo mates, se te va a plantar de nuevo con toda su salud al máximo. Y, encima, en ninguna de las dos luchas te va a dar experiencia. Y bueh... tragá saliva y no rompas el CD. Una vez que lo venzas, tratá de irte y Barbarossa va a volver a aparecer. Cuando hables con el, **no te acerques** a menos que quieras pelear de nuevo y al pedo. En lugar de eso, andá hacia abajo para empezar de una buena vez con el Dungeon.

Tu objetivo es la parte más baja del castillo, desde donde serás transportado al pasado mientras leés una conversación entre desconocidos. Una vez en el pasado, salí del castillo para ver la escena de la Valkyria Negra y luego ir a buscar a Malabeth, la reina y esposa de Barbarossa. Debés ir bien arriba a la izquierda y tocar la biblioteca para revelar su escondite. Cuando termine la charla, vas a presenciar la ejecución del rey y volverás a la actualidad.

Una vez que Valkyrie le dé la corona a Barbarossa, éste finalmente descansará en paz (y se dejará de romper las pelotas). Volvé a entrar al castillo y terminá de recorrerlo (si no lo hiciste antes) y, cuando veas el unico Save Point, mirá hacia la izquierda, saltá y fabricá un piso falso. Subite a él y pegale un espadazo a la ventana para pasar por ella y toparte con los 3 magos...

Boss: Dallas, Gyne y Walther

La verdad, esta lucha es más que fácil. Tirate Reflect Sorcery cada cinco turnos y pegá y pegá que ya van a caer.

CAPITULO VII

FOREST OF SPIRITS

Primero, andá bien hacia la izquierda hasta que veas a la elfa. Seguí nuevamente por la izquierda para enterarte de lo que tenés que hacer. Como bien habrás adivinado, tenés que encontrar y derrotar a un par de Bosses. Pero, primero, encontrá la fuente milagrosa y hablá con el elfo junto a ella. Salí de este lugar y volvé a entrar para tocar la fuente y agarrar las Polar Drops. Ahora sí, los Bosses...

Sub-Boss 1: Sivapithecus

Similar a los primeros Bosses del juego, pero con un poco más de aguante. Fácil. Cuando lo derrotes, recibirás el Candle Stick.

Sub-Boss 2: Venomous Spider

También es fácil. Sólo tené en cuenta que sus golpes envenenan o causan Feint. No está de más que traigas varios Banish con vos. Cuando lo derrotes, recibirás el Ilver Thread.

Sub-Boss 3: Cockatrice

Además de ser más duro que los Bosses anteriores, tiene la facultad de convertir en piedra a cualquier personaje. Vos curá con Noble Banish o Normalize y la pelea no será gran cosa. Cuando lo derrotes, recibirás la Charm Feather.

Cuando tengas los cuatro

Continúa en la página siguiente

ítems (las Polar Drops, el Candle Stick, el Ilver Thread y la Charm Feather), volvé a hablar con la elfa del principio para que repare la Accursed Flame Gem. Luego tomala y dásela a Odín. Salí del Dungeon, volvé a entrar (no, no estoy loco) y, si no usaste un Eye of Heaven antes, usalo ahora. Vas a ver que hay un área grande sin recorrer donde antes te teletransportabas para hablar con la elfa. Pero resulta que este lugar es una especie de laberinto (muy parecido al bosque neblinoso del Vagrant Story) en donde podés caminar en círculos indefinidamente. Igual, es bastante fácil si prestás la suficiente atención y, al final, vas a ver al último Boss del nivel...

Boss: Cockatrice

No hay mucho que decir; es idéntico al anterior.

CAPITULO VIII

PALACE OF THE DRAGON

Este Dungeon está plagado de puzzles. Andá bien hacia la izquierda y revisá la pintura para agarrar la Full Moon Stone. Pasá ahora hacia arriba por la puerta abierta, mové la lápida, entrá y usá la Full Moon Stone en la estatua-portal. Ahora, seguí hacia la derecha y derrota a la Eternal Chimera (con la Beast Slayer). Revisá la pintura y agarrá la Eclipse Stone. Dirigite hacia la derecha, abrí la puerta del sol, seguí tu camino y, en la siguiente puerta del sol que veas, revisá la pintura para agarrar la Darkspot Stone. Anda ahora hacia la derecha y, en el cuarto de la estatuas, rotalas para que queden como las que viste antes. Si no te acordás, acá está la solución:

-La que está a la izquierda, que mire a la derecha.
-La que está arriba, que mire a la izquierda.
-La que está abajo, que mire hacia atrás.
-La que está a la izquierda, que mire hacia el frente.

Cuando se abra la puerta, revisá la pintura y agarrá la Crescent Moon Stone. Volvé hasta la estatua-portal, usá la Crescent Moon Stone, mirá a las pinturas y derrotá a la Eternal Chimera para agarrar la Darkpath Stone de la pintura. Volvé hasta la estatua-portal, usá la Darkpath Stone y, en esta nueva sección, vas a ver ocho puertas. Tenés que entrar por ellas en el siguiente orden: de izquierda a derecha, la tercera, la séptima, la quinta, la cuarta, la segunda, la primera, la sexta y, finalmente, la octava. Ahora, mirá la pintura, agarrá la New Moon Stone y usala en la estatua-portal. Operá la máquina que está arriba de todo, volvé hasta la estatua, usá la Darkspot Stone, mirá la animación y pasá por la nueva puerta hacia arriba. Salvá el juego y seguí tu camino. Cuando subas, estarás en un cuarto con una estatua guardiana. Si te toca, vas a terminar en un laberinto donde debés derrotar a un Dullahan Lord y buscar una estatua para teletransportarte con la Darkspot Stone de regreso... o, también, podés cargar el juego nuevamente, je. En fin, la idea es que esquives a la estatua, te le pongas atrás y la sigas por la puerta que fabrica. Luego, andá a la izquierda (a la derecha hay ítems) teniendo cuidado otra vez de la estatua guardiana. En el próximo cuarto, debés esquivar a la estatua cuatro veces para que se duerma y le puedas sacar, finalmente, la Blood Red Stone. Ponela en la estatua de siempre y... no, todavía no terminó. Preparate para el último Boss...

Boss: Gandar

Bah, ¿tanto lío para esto? Protegete con Reflect Sorcery y pegale duro. Nada más. Yo logré matarlo en un solo turno.

Una vez que Gandar caiga derrotado, dirigite a la izquierda y, en el techo, vas a ver un cofre (prestá atención porque el Treasure Search no te avisa). Fabricá un piso falso bajo él, subite y vas a poder agarrar una de las mejores armas del juego.

MAPA DEL MUNDO



1. Celestial Castle
2. Labyrinth of Arianrod
3. Lost City of Dipon
4. Arkdain Ruins
5. Coriander Village
6. Weeping Lily Meadow
7. Solde Catacombs
8. Gorhla Cult Headquarters
9. Villnore
10. Crell Monferaigne
11. Forest of Woe
12. Black Dream Tower
13. Palace of the Dragon
14. Sunken Shrine
15. Artolian Mountain Ruins
16. Brhms Castle
17. Clockwork Mansion
18. Camille Village/ Oddrock Caves
19. Artolia
20. Nethov Swamp
21. Salerno Academy
22. Dark Tower of Xervah
23. Gerabellum
24. Lassen
25. Tombs of Amenti
26. Cave of Thackus
27. Flenceburg
28. Tower of Lezard Valeth
29. Forest of the Spirits
30. Dragoncastle Caverns
31. Hai-lan
32. Citadel of Flame

LOS FINALES

El juego posee tres finales distintos y la forma de acceder a ellos también es muy diferente.

Final C: En este final es necesario hacer todo mal. No envíes personajes a Asgard y conservá todos los artefactos. Tarde o temprano vas a ver que tu evaluación bajará a cero. En ese momento, Freya vendrá a enfrentarte y lamento decirte que no vas a poder derrotarla (a menos que uses un Game Shark... tramposo).

Final B: Es el final más común de conseguir. Sigas o no esta guía, vas a ver el final B mientras tu evaluación no baje a cero.

Final A: Éste es el mejor final y no es nada fácil de obtener. En principio, hay una serie de requerimientos a seguir:

- Derrotar a Lezard Valeth en el capítulo IV.
- Reclutar a Mystina y a Lucian en el capítulo V.
- Mandar a Lucian a Asgard al final del capítulo VI.
- Terminar el capítulo VI con el Seal Raiting de Valkyrie en menos de 37 puntos.
- Entrar al Weeping Lily Valley al final del capítulo VIII.

Además, hay tres eventos en el juego que deciden el final:

- El evento en Weeping Lily Valley.
- El evento en Gerabellum, desde el capítulo II en adelante.
- El evento de Brahms, desde el capítulo III en adelante.

Ahora que tenés los datos necesarios, ésta es la estrategia a seguir...

Capítulo I a III: No veas ningún evento de los que te nombré recién. Mandá uno o dos personajes por capítulo.

Capítulo IV: Mandá a dos personajes al comienzo del capítulo, antes de hacer nada. Mirá los tres eventos, reclutá a Lorenta y derrotá a Lezard.

Capítulo V: Reclutá a Lucian y a Mystina, y mandá un solo personaje en este capítulo. Sacale el Anillo Nibelungo a Valkyrie (desde la opción Equip) y terminá el capítulo. El Seal Rating debería andar entre 10 y 18.

Capítulo VI: Debés mandar a Lucian en este capítulo. Tenés que terminar el capítulo con el Seal Rating debajo de los 37puntos. Luego de la Sacred Phase, deberías ver una escena entre Loki y Lucian. De acá en más, jugá como siempre, mandando dos personajes por capítulo. Al final del capítulo VIII, andá al Weeping Lily Valley.

En la parte final, si sacás el final B, tu misión final será...

JOTUNHEIM PALACE

Armá bien el equipo ya que ahora tenés a todos los personajes. Tené en cuenta que los enemigos acá no se acaban nunca. Podés ganar mucha experiencia con un monstruo llamado Mithrill Golem que aparece cerrándote el paso. Al principio, debés agarrar el fuego rojo y el azul para formar el Daisy Fire y pasar por la puerta del principio para enfrentar, luego, al primer Boss...

Boss: Bloodbane

Desde ya te digo que es el Boss más difícil del juego (sin contar al de Seraphic Gate). En realidad, no te puedo ayudar mucho. Usá todas las magia de protección que tengas, equipá Guts, Auto Item y Angel Curios. Mucha paciencia y algo de suerte son las armas para vencer, ya que Bloodbane es capaz de matar a todo el grupo con su Gravity Blessing, con el cual te va a atacar todo el tiempo apenas esté por morir. Luego de la pelea, agarrá la Demon Sword Levantine y preparala para el enfrentamiento final. Para eso, antes deberás agarrar y llevar el fuego del purgatorio hasta la puerta del Boss sin que se apague. Una vez que lo hagas, verás el ultimo Save Point y la batalla final...

Boss: Surt

Si bien se la banca un poco, resulta una pavada comparado con Bloodbane. Dale duro y aguantá que, antes que te des cuenta, habrás pasado la final.

Ahora, si sacás el final A, tu misión final será...

ASGARD HILL

En este lugar no hay mapa, pero igual no lo necesitás ya que el camino es lineal en todo momento. Tu primer Boss será Bloodbane, como en el final B (e igual de difícil). Luego de un rato, vas a ver aparecer al segundo Boss...

Boss: Fenrir

El muy guacho ataca con poderes de hielo que te sacan una bocha de vida y, además, te congela. Así que, si tenés armaduras que te protejan contra este elemento, este es el momento de ponerlas en uso. Tratá de atacar con magias y golpes de fuego para terminar la batalla considerablemente más rápido que contra Bloodbane.

Ya estamos llegando al final de la aventura y el Boss final se descubre ante tus ojos...

Boss: Loki

Te lo digo así: poné tres magos bien grosos y a Valkyrie, porque los golpes físicos no lo dañan. Es la pelea final y no necesito decirte que uses todo lo que tengas a tu disposición porque, además, la pelea puede ser muy dura. Una vez que Loki caiga, preparate para el muy merecido final A.

Bueno, bueno... el Valkyrie Profile ha llegado a su fin. Los Dungeons y laberintos de este juego no resultaron tan insalvable para vos, después de todo. Felicitaciones y hasta la próxima.



Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

KINGDOM HEARTS 2
Donald y Tribilín vuelven a escena de la mano de Square Enix.

En una conferencia de prensa realizada la semana pasada en Tokio, la empresa Square Enix presentó un adelanto del nuevo juego en el que se encuentra trabajando: *Kingdom Hearts 2*, la secuela del título que apareciera hace ya un par de años para PlayStation 2.

La película presentada por Square mostraba a los tres protagonistas del juego original, Sora, Donald y Tribilín (o Goofy, como más te guste) en diferentes situaciones que, suponemos, tienen relación con la historia principal del juego. Se pudo ver al trío corriendo por un prado mientras trataban de alcanzar a Pluto y trenzándose en un combate contra un nuevo tipo de enemigos: unas figuras misteriosas y sombrías, similares al Heartless del juego original. Pero eso no es todo... en otra secuencia de la presentación, se podía ver a Sora, Donald y Tribilín combatiendo ferozmente contra un gran grupo de estos nuevos enemigos quienes, a pesar de ser vapuleados, contaban con la ventaja de ser numéricamente muy superiores. A medida que la lucha avanza, estos seres sombríos cercan más y más a nuestros amigos... y es en ese momento que un nuevo personaje aparece en escena, apaleando a los malos y haciéndolos huir. Se trata nada más y nada menos que de Mickey... ataviado a lo ninja.

Más allá de lo que la historia del juego vaya a contar, la película mostró que, a pesar de tratarse de un trabajo aún lejos de estar terminado, *Kingdom Hearts 2* ya posee gráficos muy detallados, nítidos y hermosos, dotados todos -personajes y escenarios por igual- de colores vivos y brillantes.

Todavía hay que esperar bastante para poder disfrutar de este juego: Square Enix tiene pensado lanzar la versión terminada del *Kingdom Hearts 2* para PlayStation 2 a mediados de 2004 en Japón, por lo que la versión en inglés recién estaría disponible unos meses después (para agosto, aproximadamente).



A Donald, Tribilín y Sora los acompaña ahora un nuevo personaje...

EDICIÓN LIMITADA DEL STREET FIGHTER II
Si sos fana de la saga... agarrate.

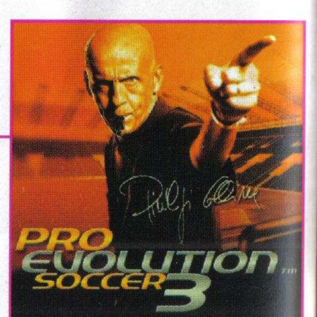
Con motivo del aniversario del nacimiento de los *Street Fighter*, una de las sagas de lucha más importantes e influyentes en la historia de los videojuegos, Capcom ha decidido lanzar una recopilación del *Street Fighter II* llamada *Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition* a la que, ahora, se suma una edición limitada. Esta nueva edición (que lleva el mismo nombre aunque con el agregado de las palabras Limited Edition) va a incluir, además del juego, un pad para mouse, un libro especial titulado *All About Street Fighter*, un teléfono celular decorado con la imagen de Chun Li y un DVD de dos horas de duración llamado *Gamest Video: Super Street Fighter II X - Special Edition*.

La edición normal de *Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition* tendrá un precio cercano a los U$S33 (unos 100 pesos), mientras que la edición limitada costará alrededor de U$S80 (unos 240 pesos). Ambas ediciones saldrían al mercado internacional para el 18 de diciembre de este año así que, si sos uno de esos fieles fans de Ryu y Cía. que siguen al juego desde sus comienzos, andá ahorrándote unos mangos.

EL PRO EVOLUTION SOCCER 3 ARRASA
Más de 1 millón de pedidos sólo en Europa.

El pasado 17 de octubre Konami of Europe finalmente sacó a la venta su *Pro Evolution Soccer 3*, la versión para occidente del *Winning Eleven 7*. Pero lo llamativo de esto es que, dos meses antes del lanzamiento del juego, los pedidos de preventa (las famosas "preorders") ya habían excedido el millón de unidades. Para que te des una idea, cuando el *Winning Eleven 7* salió al mercado japonés, tardó tres semanas en vender esa misma cantidad de copias.

A todo esto también hay que agregar que, por primera vez en la historia de la saga, Konami se encuentra preparando una versión para PC que saldría durante este mes de noviembre. El *Winning Eleven* conquista el mundo y no hay FIF... digo, nadie que lo pueda parar...



El Pro Evolution Soccer 3 es, sin miedo alguno a exagerar, el mejor juego de fútbol de la historia.

XENOSAGA RELOADED YA TIENE FECHA
Namco relanza el juego original.

Namco ya le puso fecha. *Xenosaga Episode 1 Reloaded* va a estar disponible en Japón para principios de noviembre. Se trata nada menos que del relanzamiento del RPG original, aunque con algunos ajustes extra como, por ejemplo, voces en inglés. A pesar del afano que sugiere el nombre (Episode 1 de *Star Wars* y Reloaded de *Matrix*... che, se podrían haber puesto un poco las pilas, ¿no?) este Xenosaga le abre las puertas nuevamente a todos aquellos jugadores que no tuvieron la oportunidad de jugarlo en su momento y, a los que ya lo conocían, les permite disfrutar nuevamente de una historia soberbia y atrapante con el agregado de varias novedades.

Xenosaga Episode 1 Reloaded va a salir al mercado japonés con un precio inusualmente bajo: apenas 4.800 yens (unos 40 dólares) e incluirá un DVD conteniendo una preview del *Xenosaga Episode II*.



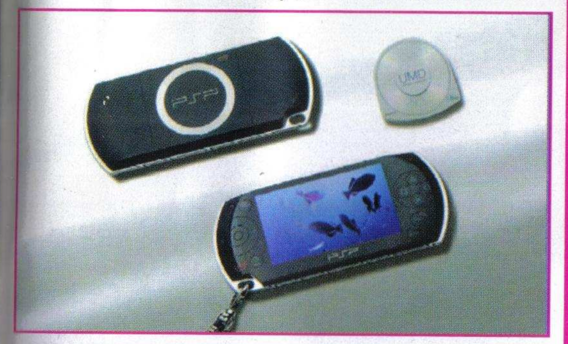
El primer Xenosaga trae varias sorpresitas.

LA PRIMERA FOTO DE LA PSP
Te lo prometimos y acá la tenés...

Cuando te presentamos la nota en la que explicábamos las bondades de la nueva y revolucionaria miniconsola de Sony, conocida como PSP o PlayStation Pocket, también te aclaramos que no había todavía ninguna foto de la misma. Bueno, ahora sí la hay.

En su reunión anual corporativa llevada a cabo en Nueva York el pasado 4 de noviembre, Sony dio a conocer oficialmente el aspecto de su nueva PSP. En realidad, se trata más bien de un Concept Model, o sea una prototipo no definitivo. Pero Sony está casi seguro que éste terminará siendo el aspecto final de su consola.

En la foto se puede ver tanto el frente como el dorso de la PSP, la pantalla de alta definición, los botones ✖, ▲, ■, ●, **Start** y **Select** a la derecha, y el direccional y lo que suponemos son los botones de Power y Eject sobre la izquierda. Si tiene o no **L1**, **R2** y demás, no lo sabemos. Igual, estate atento porque te vamos a mantener informado de cada novedad que aparezca sobre esta super PlayStation Pocket.



Frente y dorso de la PSP, más el super minidisco capaz de almacenar hasta 1.8 Gb (sí, gygabytes). La potencia de una consola grande en la palma de tu mano (¡tiembla el GBA!).

Los últimos lanzamientos
¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

Neopets: The Darkest Faerie *(Aventuras - USA)*
MTV Celebrity Deathmatch *(Lucha - USA)*

PS2:

True crime: Streets of LA *(Acción - USA)*
SOCOM II U.S. Navy SEALs *(Acción - USA)*
The Lord Of The Rings: The Return Of The King *(Acción / Aventura - USA)*
Final Fantasy X-2 *(RPG - USA)*
Medal Of Honor Rising Sun *(FPS - USA)*
Tony Hawk's Underground *(Skate / Aventura - USA)*
Prince Of Persia: The Sand Of Time *(Aventura - USA)*
XIII *(FPS - USA)*
Bloody Roar 4 *(Lucha - USA)*
Broken Sword: The Sleeping Dragon *(Aventura Gráfica - USA)*
Crash Nitro Kart *(Carreras - USA)*
Legacy Of Kain: Defiance *(Avent. - USA)*
Onimusha Blade Warriors *(Acción - Japón)*
Ratchet & Clank: Going Commando *(Acción / Aventuras - USA)*
Terminator 3: Rise of The Machines *(Acción / USA)*

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1 - Winning Eleven 6 World Cup
2 - Yu-Gi-Oh The Forbidden Memories
3 - Beyblade
4 - NBA Live 2003
5 - Beyblade 2
6 - Valkyrie Profile
7 - Final Fantasy IX
8 - Wild Arms 2
9 - Legend Of Mana
10 - Front Missions 4

PS2:

1 - World Soccer Winning Eleven 7
2 - Tony Hawk's Underground
3 - The Lord Of The Rings: The Return Of The King
4 - Ape Escape 2
5 - Disgaea: Hour Of Darkness
6 - Grand Theft Auto Vice City
7 - Silent Hill 3
8 - The Simpsons Hit & Run
9 - Side Winder V
10 - Colin Mac Rae Rally 04

THE SIMPSONS

El mejor juego de Los Simpson ya es una realidad

HIT & RUN™

Era hora, viejo. Un producto tan fascinante, delicioso e inteligente como Los Simpson debía tener alguna vez un videojuego acorde a su calidad. The Simpsons: Hit & Run es, lisa y llanamente, como meterte en el programa de la tele. Así de copado...



¡Hola, Homero! ¡Ven a probar el jueguillo que he comprado! ¡Te hará temblar las piernillas!".



Quilombo, quilombo y más quilombo. Esa es la consigna del juego.

No más The Simpsons Skateboarding. Podés tirar a la basura el The Simpsons Road Rage. Y, si bien era bastante entretenido, el The Simpsons Wrestling también puede volar al carajo. Porque ninguno de los intentos por llevar a Los Simpson a los videojuegos (excepto, tal vez, aquel fichín de mediados de los '90) estuvieron ni medianamente cerca de merecer personajes de tal magnitud. The Simpsons: Hit & Run llegó para cambiar eso definitivamente. Para darle a la retorcida, cínica y querible familia el lugar que venía pidiendo a gritos desde hacía años. Ah, y ya que estamos, vaya una aclaración (pa' romper las bolas, nomás)...
Se puede decir "Los Simpson". Se puede decir también "The Simpsons"... Pero nunca jamás se puede decir "Los Simpsons". Que cierto canal de tele, el de las tres bolitas, cometa ese error (cosa que no debería porque se trata de algo básico) no quiere decir que los demás también debamos cometerlo. En inglés, cuando se menciona a varias personas del mismo apellido, entonces se agrega una "s" al final. Pero en castellano no decimos "los Garcías" sino "los García". No decimos "los Maradonas" sino "los Maradona". En inglés, está bien. En castellano, está mal. ¿Se entiende?
Bueno, basta de jugarla de *ticher* y vamos a lo que nos importa.

Grand Theft Barto

¿Cuál fue la clave para que este juego se diferenciara tanto de los anteriores patéticos intentos por llevar a Los Simpson al mundo de los videojuegos? Hay varias razones, pero la principal es el género escogido. The Simpsons: Hit & Run podría formar parte tranquilamente de la saga de los Grand Theft Auto. Vivendi Universal y Radical Entertainment por fin encontraron el estilo que mejor se adapta al espíritu de la serie de televisión, creando un juego en el que no sólo tenés toda la libertad para recorrer Springfield, sino en el que, además, debés generar el caos. Y cuanto más caos, mejor. ¿Es un juego violento? Sí. Pero con la ingenuidad y el humor que Los Simpson siempre supieron dar a situaciones agresivas para, en definitiva, demostrar lo ridículas que pueden ser. ¿Ejemplos? En The Simpsons: Hit & Run no hay sangre. No hay muerte. Y si atropellás a un peatón, éste se lavanta para seguir caminando plácidamente. Si bien el objetivo es romper, destruir, dañar y hacer quilombo, el nivel de violencia que hay en este juego es exactamente el mismo que se puede ver todos los días en la serie de televisión. Señores padres: si ustedes les permiten a sus hijos ver los episodios de Los Simpson en la tele, la única razón que hay para que no los dejen jugar con este juego es que no tengan una PlayStation 2.

Metete en la tele

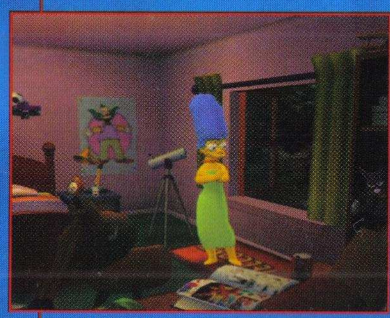
Apenas The Simpsons: Hit & Run comienza, te das cuenta de que la onda Grand Theft Auto (3 o Vice City) está presente en todo momento. El juego te permite cumplir el viejo sueño de recorrer toda la ciudad de Springfield de punta a punta, visitando lugares como la planta nuclear, la plaza central, la escuela, el almacén de Apu, el bar de Moe y, por supuesto, la casa de Homero y flía., entre varios otros sitios.

INFORME ESPECIAL

Y, bueh... el padre de Homero no es ninguna garantía al volante.



"Estoy hecho un demonio, y nadie me para esta vez"



¡Hola, Homero! ¡Ven a probar el jueguillo que he comprado! ¡Te hará temblar las piernillas!".

Para ello, vas a poder utilizar a cinco personajes diferentes: Homero, Marge, Lisa, Bart y Apu. ¿Apu? Sí. La verdad, habiendo tantos personajes copados en la serie, podrían haber incluido algún muchacho más copado... pero, bueno.
El juego se divide en misiones que debés cumplir, en general, a bordo de algún vehículo, aunque podés también recorrer el lugar a pie. Hay choques de autos, peatones atropellados, destrucción de lugares públicos y todas esas cosas que hicieron de la saga de los Grand Theft Auto la más vendida en la historia de la PlayStation 2.

Parecido pero no igual

Si bien estamos hablando de un juego en el que el objetivo es destruir y destruir, hay ciertas diferencias que lo separan de los GTA. En The Simpsons: Hit & Run no hay armas y la mayor violencia que un personaje puede descargar físicamente sobre otro es una patada en el culo. Todo en un estilo cartoon que, inteligentemente, consigue que los actos violentos no lo parezcan tanto.
Podés "pedir prestado" cualquier vehículo que encuentres en la calle y usarlo a gusto. Pero, si chocás demasiadas veces o atropellás a demasiada gente o destruís dema-siadas bombas de incendio, la policía entra en acción. Sí: nada de camiones SWAT, o agentes del FBI o estrellas de "buscado". Es el propio Jefe Gorgory el que te sigue (y del cual no tenés manera de escapar) para aplicarte una multa de cincuenta dólares.

Una joyita, mire usté'

El juego no es corto. Hay más de quince horas de juego puro. La posibilidad de jugar con distintos personajes, cada uno con sus respectivas misiones, más la historia que vas revelando a medida que jugás y la enorme cantidad de cosas que podés juntar (monedas, cartas coleccionables, herramientas, los ya mencionados vehículos, etcétera, etcétera) hacen que The Simpsons: Hit & Run sea un juego extenso, atrapante y endemoniadamente divertido.
Springfield, por su parte, es gigantesca. El juego comienza, una vez más, con una onda GTA3: un mapa de tamaño aceptable que, a medida que vas avanzando, empieza a revelar nuevas áreas. De todas formas, este Springfield virtual (adjetivo un poco al pedo porque la Springfield de la tele tampoco es real) no es una ciudad completa, sino más bien diferentes secciones separadas que dan la idea de que uno puede recorrer toda la ciudad.
Los gráficos son simples para ser de PS2, pero reflejan a la perfección el espíritu de la serie. Después de todo, nadie se creería a Los Simpson con un aspecto a lo Metal Gear Solid 2. Los efectos especiales también son "humildes", pero están realizados así con el propósito de ser lo más fieles que se pueda a la serie. Vas a encontrar efectos de partículas, humo e iluminación dinámica aunque ninguno con un nivel de detalle demasiado elaborado.
El sonido, por su parte, es una verdadera joya. Y nos atreveríamos a decir que es uno de los puntos más altos del juego. La banda sonora es exactamente la misma de la serie y las voces están realizadas por los mismos actores que les dan vida a Homero, Bart, Lisa y todos los otros, llegando a la impresionante cifra de cincuenta personajes "originales" que aparecen en el juego (lástima que las voces en castellano seguramente estarán hechas por gallegos y no por los dobladores originales de la serie). El juego es un fiel reflejo del show televisivo, y esto se entiende mejor cuando se descubre que Vivendi Universal y Radical Entertainment trabajaron codo a codo en la creación de The Simpsons: Hit & Run junto a Gracie Films y el mismísimo y genial Matt Groening (un capo, el tipo).

The Simpsons: Hit & Run tiene todo y mucho más para ser un verdadero éxito. Uno de esos juegos capaces de generar diversión pura mediante no uno ni dos, sino cientos de elementos magistralmente logrados. Los fans de Los Simpson bien pueden comenzar a pensar en gastarse unos mil mangos en comprar una PS2 sólo para jugar este juego. Y los que no son fans "deben" darle una oportunidad a The Simpsons: Hit & Run. Absolutamente nadie va a quedar defraudado.

club play



"Ups... Marge, creo que estoy olvidando algo...".

THE SIMPSONS: HIT & RUN
Distribución
Vivendi Universal
Fox Interactive
Desarrollo
Radical Entertainment
Género
Acción
Plataforma
PlayStation 2
Nro. de Jugadores
1
Fecha de Lanzamiento
Ya disponible



TRUCOS

The Simpsons

¡Ay, caramba!

HIT & RUN™

Y para que la cosa esté bien completita, a la nota especial que ya te mostramos, le agregamos trucos. Bueh, en realidad, trucazos. Porque, ¿qué es lo más copado a la hora de salir a hacer quilombo en las calles? La impunidad, por supu. Y con estos códigos que te damos, no sólo vas a poder realizar explosiones y sobrepasar el límite de velocidad, sino que, además, tu coche no va a sufrir ni un rasguño, entre otras varias cositas más, claro está...

Hacer estallar los autos: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ▲, ▲, ■, ■. Ahora, los autos van a explotar apenas los toques.

Coche indestructible: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ▲, ✕, ▲, ✕.

Manejar borracho: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ▲, ●, ▲, ●.

Sin límite de velocidad: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ■, ■, ■, ■.

Auto saltarín: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ■, ■, ■, ▲ (para hacer que tu auto salte, presioná **L3**).

Tacómetro: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ▲, ▲, ●, ■.

Habilitar autos ocultos: Andá al menú de opciones, ya sea durante el juego o en el menú principal, mantené presionado **L1+R1** y presioná ✕, ●, ✕, ●. Ahora, los autos que usualmente recibís como recompensa van a estar habilitados.

Cambiar la apariencia del menú: Para hacer esto, primero tenés que setear el calendario de la PlayStation 2 como si fuera 31 de octubre (si está en inglés es: 10/31/03 y si está en castellano: 31/10/03) y, luego, comenzá un juego nuevo. Vas a ver ahora que el menú principal del juego está decorado con motivos de Halloween (calabazas con jeta de malas y cosas por el estilo).

SOUND
SETTINGS

OPTIONS

club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

(TC) Akuji The Heartless
(GS) Armored Core: Project Phantassma
(T) Baldurs Gate: Dark Alliance
(E) Clock Tower II
(T) Commandos 2
(T) Deception III: Dark Delusion
(T) Dino Crisis 2
(GS) Formula 1: Championship Edition
(OC) Freedom Fighters
(T) Grand Theft Auto: Vice City
(EP) Gungrave OD
(OC) Madden 2004
(EP) Medal of Honor: Rising Sun
(EP) Megaman X7
(OC) MLB 2004
(OC) Nascar Thunder 2004
(T) NBA live 2003
(OC) Ratchet & Clanck
(TC) Rayman
(EP) Socom II: U. S. Navy Seals
(I)(T) The Simpsons Hit & Run
(E) Tom Cancy's: Splinter Cell
(T) Tony Hawk's Pro Skater 4
(OC) Tony Hawk's Underground
(E) Valkyrie Profile
(GS) Virtua Fighter 4: Evolution
(TC) Wu-Tang Shaolin Style
(T) Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories



INFORME ESPECIAL

Tom Clancy's SPLINTER CELL

ESTRATEGIA FINAL

THE STRUGGLE WITHIN CLOCK TOWER II

ESTRATEGIA CLASICA



ESTRATEGIA CLASICA

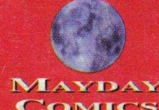
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

TRUCOS



MAS PASSWORDS PARA LAS CARTAS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe
R= Review



MAYDAY COMICS

Staff

Año 2 | Número 15
Diciembre 2003

Es una publicación La Breka S. R. L.
(MAYDAY COMICS)
Casilla de Correo 5086
C1000WBY
Correo Central
Buenos Aires - Argentina

Director:
Marcelo Ciccone

Redacción:
Alejandro Prieto

Trucos y Estrategias:
Adrián Carrión

Corrección:
Sabrina La Rocca

Diseño Gráfico:
Enrique Zambrana

Colaboradores:
"Zarce" Fernández
Leandro Irianni
Daniel Selser

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA:
Alicia Rubbo S. H.,
Río Cuarto 2628

En Interior:
Distribuidora Bertrán S. A.
Vélez Sarsfield 1950

Impresión:
Artes Gráficas Buschi S. A.
Ferré 2250, Bs. As.
Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

